LASER SQUAD



PLAYERS MANUAL

LASER SQUAD PLAYERS MANUAL

INTRODUCTION

Laser Squad is a one or two player tactical wargame system that accurately simulates many aspects of individual level combat It will take some time for a new player to become familiar with all aspects of the system, and we recommend that you load the program and go through the first section of this manual which provides you with a basic guide to playing the game. The second section should be treated as a reference manual for the experienced players. Some features of the system are not implemented with the five scenarios provided with the main program, but the future scenarios will explore the versatility of game play that Laser Squad can provide. The final section in this booklet provides instructions for the five scenarios provided with the main program.

LOADING THE GAME (CASSETTE)

Laser Squad is always loaded in two sections. First you must load the main program which is located at the beginning of side one on your cassette. When this has loaded you must select which scenario you wish to play and then load the appropriate scenario data file into the main program.

LOADING INSTRUCTIONS

Spectrum 48K or 128K

1. Connect the ear socket of your cassette recorder to ear socket of your Spectrum.
2. Rewind the tape to side one.
3. Set the volume and tone to a high level.
4. Type LOAD "" and then press ENTER key.
5. Press PLAY on your tape recorder.

CBM64

1. Start with the Commodore switched off.
2. Remove all peripherals except joystick, tape and screen. The tape should be as far as practicable from the TV.
3. Switch on and check that the tape is rewound to side one.
4. Hold down the shift key and press RUN/STOP.
5. Press PLAY on your tape recorder.

CBM64 (Disk)

1. Type LOAD "LS",8.
2. Type RUN then press RETURN key.

Amstrad CPC 464/6128

1. Rewind the cassette to side one.
2. Hold down CTRL and press the small enter key.
3. Press PLAY on the cassette unit.

When the program has loaded stop the cassette recorder. Select a scenario to play by pressing the number of the scenario. If you wish to load a previously saved game then press '4'. Scenarios one and two are located after the main program so if you have selected scenario one or two then press play on your cassette recorder. If you have selected one of the other scenarios then rewind the tape to the start of side two and press play.

LOADING: Commodore Amiga

Switch on the machine then insert the disk in drive A. After a few seconds, the title screen will appear.

LOADING: Atari ST

Switch on the machine then insert the disk in drive A. After a few seconds, the title screen will appear.

INSTRUCTIONS:

Keys (or Joystick)

Q	Left	(Joystick Left)
A	Right	(Joystick Right)
O	Up	(Joystick Up)
P	Down	(Joystick Down)
SPACE	Select/Fire	(Joystick Fire)

Change Controls

No option is given—KEYBOARD AND JOYSTICK CAN BE USED SIMULTANEOUSLY.

Save Game

Insert blank formatted disk into internal drive. Do not use disk for any other purposes.

PART 1: PLAYING THE GAME

OVERVIEW

Laser Squad is played in a series of game turns. Each player, during his turn, controls a small number of units which represent humans, droids or other creatures. Each unit has its own individual name and characteristics which affect the abilities and activity of that unit. At the start of each game turn each unit is allocated a number of Action Points (or APs) which are used for performing all activities of that unit such as movement, combat, manipulating objects etc. Once all action points are used for each unit, or the player does not wish to use any more, the 'end turn' option is selected and the other player (or the computer) takes his turn. The winner of the game is the first side to accumulate 100 victory points. Victory points are awarded for various things, such as eliminating enemy units or destroying certain installations, depending on the scenario being played.

GAME SET UP

You will be asked whether you want a one player game or a two player game. If you select the one player option the computer will take control of the second side. You will then be asked what level you wish to play at. The number of levels varies between scenarios and the higher the level the more difficult the computer is to beat. If you are playing with two players then only the player whose turn it is should be allowed to see the screen.

Each player now selects equipment and deploys his units.

EQUIPMENT SELECTION

In each scenario you are allocated a number of Credits to spend on armour, weapons and ammunition. The first thing you must do is select armour for each unit. Your units are displayed on the left of the screen and you select armour for each unit in sequence. Use the UP and DOWN controls to select the type of armour and press FIRE when you are satisfied with your choice. If you select '0' then the unit will have no armour. If you select a number from one to four then the unit will be given an armour type according to the specifications displayed in the table on the right of the screen. A full explanation of armour is included in the reference section.

After you have allocated armour to each unit you then select equipment. Initially the object selector is highlighted. Use the RIGHT and LEFT controls to change the object currently selected. Each object's unique graphics symbol and name is displayed together with the cost of purchasing the object. In order to allocate objects to a unit use the UP and DOWN controls to highlight the unit you require and then use RIGHT to add the currently selected object to that unit's equipment, or LEFT to subtract the object. You cannot give an object to a unit if you have insufficient credits, or if that unit's weight or size limits would be exceeded. Once you are satisfied with your selection press FIRE twice to continue the game.

All weapons are loaded with ammunition when purchased, but extra ammunition for each weapon is available. Consult the weapons table in the reference section for details on weapons and ammunition.

DEPLOYMENT

Each unit is deployed in turn until all units have been placed on the map. The deployment mode shows the name and equipment of the unit to be deployed on the right of the screen and the map window on the left. Use UP, DOWN, LEFT and RIGHT to move the flashing white cursor around the map until you have

found the deployment square you want. Each scenario will specify which spaces you can deploy on. Place the cursor over the deployment square and press FIRE to deploy the unit.

GAME OPTIONS

Before each game turn starts you will be presented with a menu which allows you to save and load games. Press the number of the option you require or press fire to continue with the game.

CHANGE CONTROLS	Allows you to change the controls of the game between different joysticks or keyboard (Spectrum only).
SAVE GAME:	Allows you to save the current game to tape. Make sure record and play on your tape recorder are pressed before you select this option.
LOAD GAME:	If you select this option then the current game is abandoned in order to load a new game. You will be presented with the same menu that appears when the main program is first loaded.
VERIFY GAME.	If you have just saved the current game to tape then use this option to make sure that it has saved properly.

CURSOR MODE

At any time the game is in one of three different modes: cursor mode, select mode or fire mode. Each game turn starts in cursor mode which simply allows you to move the cursor around the map using UP, DOWN, LEFT and RIGHT. The display on the right of the screen shows information about the map space under the cursor as follows:

MAP:	The name of the terrain feature such as grass, floor, wall etc.
OBJECT	The name of any object on the ground.
UNIT:	The name of any unit under the cursor.
OBJECT IN USE:	The object that the unit is currently using, if any.

CURSOR MODE OPTIONS

Laser Squad is controlled via a series of menus which are simply lists of different options available to you at any time. To display a menu, which ever mode you are in, press FIRE. Use UP and DOWN to highlight the option of your choice and press FIRE to select the option. The options that can be available in cursor mode are as follows:

SELECT:	If the cursor is placed over one of your units with APs remaining then you will be able to select that unit for movement and other actions. Once you select this option you will enter selection mode.
INFO:	If the cursor is placed over any unit then information on that unit can be displayed.
NEXT UNIT:	This option simply moves the cursor to another friendly unit with APs remaining.
SCANNER:	A strategic map of the entire playing area can be displayed showing the positions of all your units and any enemy units that are currently spotted.
CANCEL:	The cancel option in each menu just clears the menu and returns you to the current mode.

SELECT MODE

In Select mode the message display on the right of the screen shows essential information about the unit you have selected (see fig. 1). Most important is the number of Action Points remaining and the direction indicator which shows which direction the unit is facing. Once you have selected a unit then the directional controls are used to move the unit as follows:

LEFT:	Rotate unit left
RIGHT:	Rotate unit right
UP:	Move unit forwards in the direction that it is facing
DOWN:	Move unit backwards

SELECT MODE DISPLAY

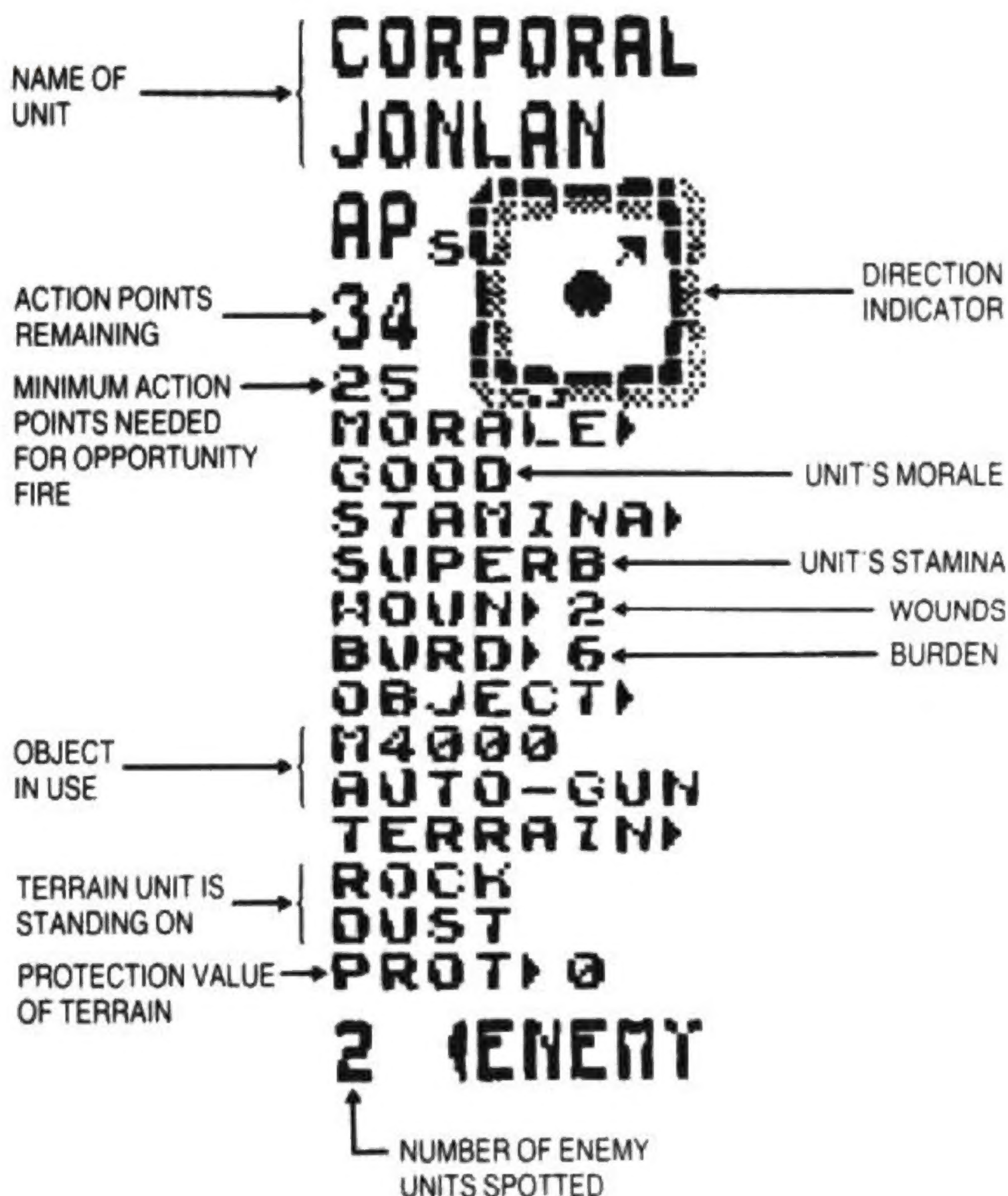


Fig. 1

MOVEMENT

Moving a unit will always cost Action Points, depending on the terrain that is being moved over. Moving diagonally will cost an extra two APs and rotating a unit 45° costs one AP. If you attempt to move into impassable terrain the unit will attack the terrain and possibly destroy it.

You are allowed to move the selected unit over friendly units but you can never end movement on top of a friendly unit. The only options available to a unit on top of another are to continue moving or to select the END MOVE option from the menu. If you select the END MOVE option then the unit will be placed on the last empty space that it occupied.

CLOSE COMBAT

In order to engage in close combat simply move your unit into an enemy unit. The close combat display on the right will show you what weapon the unit is using (if any), the accuracy (% chance to hit), the AP cost, the damage and the hit location.

LINE OF SIGHT

Laser Squad uses a hidden movement system which means that enemy units will not appear on the map unless they are in the field of vision of one of your units. A unit's field of vision extends 45° from the front. Various types of terrain such as walls or doors will block line of sight. You will not see an enemy unit until it is clearly in view.

SELECT MODE OPTIONS

When you press FIRE in select mode you will have a variety of menu options depending on the circumstances of the unit. Most of these options cost APs based on a percentage of the units Action Point Allowance For example if a unit is allocated 50 APs at the beginning of the turn then changing an object costs 20% of its AP allowance which is 10 APs. Actions cannot be carried out if the unit has insufficient APs (although the option is still included in the menu list).

The following menu options are available in select mode.

END MOVE	Ends the selection of the unit and returns to cursor mode. The unit can still be re-selected provided it still has APs remaining.

FIRE	If the unit has an object in use then it can be fired or thrown. Selecting this option changes the display to fire mode.
CHANGE	If the unit is carrying one or more objects then this option is used to select an object for use or to change the object in use. The unit's objects are displayed on the screen with the ammunition amount, weight and size of each object. The white pointer on the left shows which object is currently in use, if any. Use the UP and DOWN controls to move the pointer to the object you want to use and press FIRE to change object. Performing this action costs 25% of the units Action Point allowance.
PICK UP	If the unit is standing on a space with one or more objects on the floor then they can be picked up. This option displays all the objects in the space in a similar manner to the change object display. Use the UP and DOWN controls to move the pointer to the object you want to pick up and press FIRE to implement the action. If you don't want to pick up any objects move the pointer to CANCEL and press fire. This option costs 50% if the unit has an object in use or 25% if it does not.
DROP.	If the unit has an object in use then it can be dropped costing 10% of its AP allowance. It is possible to hide an object that is dropped, depending on the size of the object and the capacity of the terrain the unit is standing on. For example you can hide a grenade in a plant pot but not a rifle, you cannot hide anything on a floor space but you can hide most things under a bed. If it is possible to hide the dropped object then a small menu is displayed asking you whether you wish to hide the object or not.
LOAD:	If the unit has a ranged combat weapon in use and it is also carrying the appropiate ammunition for that weapon then it can be loaded with new ammunition costing 50% of the unit's AP allowance.
PRIME:	If the unit has a grenade in use which is not primed then it can be primed at a cost of 20%. Use the UP and DOWN controls to alter the timer and press FIRE to prime the grenade. The value of the timer determines when the grenade will explode. If the timer is set to 0 then it will explode at the end of your turn. If it is set to 1 then it will go off at the end of your opponent's turn, and if it is set to 2 then it will go off at the end of your next turn, and so on.

OPEN:	If the unit is facing towards a closed, unlocked door then it can be opened. The cost is 20% of AP allowance
CLOSE:	If the unit is facing towards an opened door it can be closed. The cost is 20% of AP allowance.
UNLOCK:	If the unit is facing towards a locked door and it is using the correct key then the door can be unlocked. The cost is 25% of AP allowance.
LOCK:	If the unit is facing towards an unlocked door and it is using the correct key then the door can be locked. The cost is 25% of AP allowance.
SCANNER:	The strategic map can be displayed with no AP cost.
CANCEL:	Clear menu and return to movement.

FIRE MODE

When you select the FIRE option the main display will change from a perspective map to a Line of Fire map which shows all the terrain that blocks shooting or throwing. All units are replaced with a blob depicting the target area of each unit. The square cursor is replaced by a flashing cross-hair cursor for targeting shots. The information display on the right shows the weapon being used and the essential information for ranged combat (see fig. 2). In order to fire a weapon move the cross-hair cursor to the desired target point, press FIRE to display the fire mode menu and select the type of shot you require. You will not be able to fire a shot if the cursor is outside the unit's field of vision.

FIRE MODE OPTIONS

Only ranged combat weapons will have the three fire options for automatic fire, snap shots and aimed shots. Some weapons are unable to do automatic fire. If the unit is using any other object then only the throw option will be available.

The following options are available in Fire Mode:

AUTO:	Automatic fire is a burst of continuous fire between two specified points. A minimum of three shots must be fired and the unit must have enough APs for at least three auto-shots in order to select this option. Once you have selected automatic fire you must select a second target point within the unit's field of vision. Press FIRE when you have moved the cursor to the desired point. You will then

FIRE MODE DISPLAY

NAME OF WEAPON → SNIPER RIFLE

UNIT'S ACTION POINTS REMAINING → APS▸ 34

AMMUNITION IN WEAPON → AMM▸ 12

AUTOSHOT
ACC▸ AP▸
N.A. ← AUTOMATIC FIRE NOT AVAILABLE FOR SNIPER RIFLE

SNAPSHOT
ACC▸ AP▸
ACCURACY OF SNAP SHOT INCLUDING WEAPON SKILL → 31% 16 ← ACTION POINT COST FOR SNAP SHOT

AIM SHOT
ACC▸ AP▸
66% 33

THROW
ACC▸ AP▸
45% 10

Fig. 2

be asked to select the number of shots you wish to fire from three up to the maximum allowed by the unit's Action Points. Use the UP and DOWN controls to change the number of shots and press FIRE to execute the shots.

SNAP — A snap shot is a single shot, but is more accurate than automatic fire.

AIM — An aimed shot is the most accurate type of shot but requires the most Action Points

THROW — Any object can be thrown up to a distance determined by the unit's strength divided by the object's weight. An object will nver be thrown further than the cursor which allows for fairly accurate placing of objects. The accuracy of throwing is equivalent to the unit's agility rating and the cost is 20% of the unit's AP allowance. If a thrown object hits another unit then the object can be caught provided the unit is facing the thrower and has no object currently in use. If the object is not caught then it will fall at the unit's feet.

INFO — If the cursor is over a unit then information on that unit can be displayed

END FIRE — Ends fire mode and returns to select mode

CANCEL — Clears menu

OPPORTUNITY FIRE

Opportunity fire is an essential feature of the tactics employed in Laser Squad. If a unit is left with at least half its Action Point Allowance at the end of the game turn then it will be elegible for opportunity fire. During your opponents turn opportunity fire will be triggered when an enemy unit moves into the field of vision of your unit. Control will switch to you in fire mode which allows you to shoot the enemy unit. Once you select the END FIRE option then your opponent can continue with his turn

PART TWO: REFERENCE GUIDE

UNIT CHARACTERISTICS

Each unit has a unique set of attributes which affect the game in various ways.

MORALE VALUE	Each unit's morale value represents the value of the unit to the rest of its squad. If the unit is eliminated then the morale of all units on its side will decrease by an amount equal to its morale value and all enemy units morale will increase by the same value.
MOVEMENT TYPE	Different types of unit have different AP costs for certain types of terrain. For example the droids in scenario one are unable to trample over the household furniture.
ACTION POINT ALLOWANCE	This represents the number of Action Points that the unit is allocated at the start of each turn. However, a unit's initial AP allowance is modified by a number of factors. The weight of the unit's armour and the unit's burden are both subtracted from this value.
CONSTITUTION	A unit's constitution is the amount of damage it can take before it is eliminated.
WOUNDS	If a unit's constitution is reduced then the unit will receive a number of wounds which are subtracted from the unit's Action Points at the start of each turn.
WOUND RATE	The wound rate is the number of constitution points lost needed to generate one wound.
STAMINA	This value represents the physical fitness, or energy, of the unit. If a unit spends more than half its APs on energetic tasks like movement then stamina will be reduced. Unused APs will help recover stamina. If Stamina reaches such a low level that the unit is feeble then it will only receive half its AP allowance at the start of each turn until stamina is recovered through rest.
MORALE	A unit's morale is adversely affected if friendly units are eliminated or if a unit is wounded. Morale will increase (but not beyond initial morale) if enemy units are eliminated. If a unit becomes panicked then it may drop objects that it is using. The morale of droids is never reduced.

WEAPON SKILL	This value affects ranged combat only. Combined with the skill factor of a weapon the accuracy of firing can be increased.
STRENGTH	The weight of objects that can be carried is determined by a unit's strength. In close combat strength can increase the damage done by a weapon.
AGILITY	The accuracy of throwing depends on a unit's agility. The accuracy of hitting in close combat is affected by the attacking unit's agility and the defending unit's agility.
UNARMED COMBAT	This represents the unit's innate abilty at close combat without using any weapon.
BURDEN	A unit's burden is subtracted from its AP allowance. The burden value is calculated according to the strength of the unit and the total weight of all objects carried.
ARMOUR	Each unit has an armour rating for its front side, left side, right side and rear. The unit's directional facing and the source of each shot is used to calculate which armour rating is used in combat calculations. Armour can be damaged if a damage value from a shot or hit is greater than the armour rating. A unit's constitution will only be affected by a damage value which is greater than the armour value.
VICTORY POINTS.	A unit's victory point value is added to the enemies total victory points when the unit is eliminated.

WEAPONS AND OBJECTS

There are three basic categories of objects in Laser Squad, weapons, ammunition and other objects. There are three types of weapon, close combat weapons, ranged weapons and grenade type weapons. Most ranged weapons can be used in close combat. Objects can have some or all of the following characteristics:

WEIGHT:	All objects have a weight value.
SIZE	All objects have a size value. Units are limited in the total size of objects that they can carry depending on the type of armour worn. When there is more than one object in a space then the largest object is displayed on the map.
CONSTITUTION:	All objects have a constitution value which represents the damage factor needed to destroy the object

ACTION POINT COST	When an object is on the ground there can be an AP cost for moving onto it in addition to the AP cost for the terrain
CLOSE COMBAT COST:	The percentage of APs required to use the weapon in close combat.
CLOSE COMBAT ACCURACY	The basic chance of hitting with the weapon. This is modified by a number of factors in close combat
CLOSE COMBAT DAMAGE	The average amount of damage points inflicted by the weapon in close combat.
CLOSE COMBAT STRENGTH BONUS	The percentage of a unit's strength that is added to damage in close combat.
CLOSE COMBAT AGILITY BONUS:	The percentage of a unit's agility that is added to the accuracy in close combat.
AUTOMATIC FIRE AP COST	The percentage of a unit's action point allowance used for a single automatic shot.
AUTOMATIC FIRE ACCURACY.	The percentage chance of being on target.
SNAP SHOT AP COST	The percentage of unit's action point allowance used for a single snap shot.
SNAP SHOT ACCURACY	The percentage chance of being on target with a snap shot.
AIMED SHOT AP COST:	The percentage of unit's action point allowance used for one aimed shot.
AIMED SHOT ACCURACY:	The percentage chance of being on target with an aimed shot
SKILL FACTOR:	This value determines how much of a unit's weapon skill is added to accuracy in ranged combat.
RANGED COMBAT DAMAGE:	The average amount of damage inflicted by the weapon in ranged combat. If the weapon has explosive ammunition, or if the weapon is a grenade type, then this value represents explosive power.
AMMUNITION.	The type of ammunition that is used if the object is a ranged combat weapon.

CLOSE COMBAT CALCULATIONS

The accuracy of close combat is determined by the sum of the following factors

1. The basic close combat accuracy of the weapon
2. Add the agility factor determined by the weapons agility bonus and the attacking unit's agility
3. Subtract all the enemy unit's agility if it is being attacked from the front
4. Subtract half the enemy unit's agility if it is being attacked from the side
5. Subtract a quarter of the enemy unit's agility if it is being attacked from the rear

The damage in close combat is determined by the sum of the following factors

1. The basic close combat damage of the weapon
2. Add the strength factor determined by the weapons strength bonus and the attacking unit's strength
3. Add a random factor which modifies the damage value calculated so far between 50% and 150%
4. Subtract the defending unit's armour rating for the side in which it is hit
5. Subtract the protection value of the terrain occupied by the defending unit

RANGED COMBAT CALCULATIONS

The accuracy of ranged combat is determined by the sum of the following factors

1. The basic accuracy of the weapon depending on the type of shot
2. If the shot is a snap shot then add the skill bonus determined by the weapons skill and the firing units weapon skill
3. If the shot is an automatic shot then only add half the calculated skill bonus
4. If the shot is an aimed shot then add double the calculated skill bonus

Ranged combat damage is determined by the sum of the following values.

1. The ranged combat damage value of the weapon.
2. Add a random factor which results in a damage amount between 50% and 150% of the initial damage value
3. Subtract the target unit's armour rating for the side in which it is hit.
4. Subtract the protection rating of the terrain occupied by the target unit

	WEIGHT	SIZE	CONSTITUTION	AP COST IN MAP	% CLOSE COMBAT COST	% CLOSE COMBAT ACCURACY	CLOSE COMBAT DAMAGE	% CLOSE COMBAT STRENGTH BONUS	% CLOSE COMBAT AGILITY BONUS	% AUTO SHOT AP COST	% AUTO SHOT ACCURACY	% SNAP SHOT AP COST	% SNAP SHOT ACCURACY	% AIMED SHOT AP COST	% AIMED SHOT ACCURACY	% SKILL FACTOR	RANGED COMBAT DAMAGE FACTOR	AMMUNITION CAPACITY	AMMUNITION TYPE
M4000 AUTO-GUN	10	12	106	2	25	40	8	20	10	3	5	25	16	50	40	8	46	20	M4000 GUN-CLIP
MARSEC AUTO GUN	12	14	116	2	25	38	10	20	9	6	5	25	18	50	45	8	58	20	MARSEC GUN-CLIP
SNIPER RIFLE	7	8	98	1	20	52	8	20	13	—	—	33	26	67	56	13	52	12	RIFLE CLIP
MARSEC PISTOL	6	4	100	0	20	50	6	17	17	—	—	13	10	25	22	7	40	8	PISTOL CLIP
L50 LAS-GUN	16	14	120	2	33	34	10	17	10	5	4	20	12	50	24	5	30	40	L50 LAS-PACK
HEAVY LASER	28	34	126	3	50	24	11	17	7	3	3	17	10	33	16	6	45	50	HEAVY LAS-PACK
ROCKET LAUNCHER	12	22	86	3	50	26	9	14	8	—	—	33	10	67	18	5	160	1	ROCKET
DAGGER	1	2	60	0	17	58	20	13	33	—	—	—	—	—	—	—	—	—	
AP50 GRENADE	2	2	60	0	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	90	—	
EXPLOSIVE	15	8	80	0	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	70	—	
M50 AUTO PISTOL	5	4	103	0	25	26	5	25	13	10	3	20	12	50	30	5	42	12	PISTOL CLIP
L80 LAS-GUN	14	18	112	2	25	30	8	17	8	—	—	25	28	50	64	4	48	10	L80 LAS-PACK
PUMP SHOT GUN	9	9	106	0	25	40	8	20	14	—	—	25	16	50	38	7	64	6	SHOT GUN CLIP
MS AUTO CANNON	26	30	120	3	33	26	11	17	7	13	8	25	20	50	40	7	78	12	CANNON CLIP
MK-1	14	12	136	1	25	36	8	17	13	8	12	33	24	33	57	10	53	30	MK-1 CLIP
AP75 GRENADE	4	3	130	0	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	160	—	
LIGHT SABRE	5	4	180	0	20	46	84	17	33	—	—	—	—	—	—	—	—	—	

PART THREE: THE SCENARIOS

SCENARIO ONE: THE ASSASSINS

INTRODUCTION

The Marsec corporation manufactures the best weapons in the galaxy, but its boss, Sterner Regnix, uses unsavoury methods to extract the best from his top scientists. The use of mind control drugs and cybernetic implants is widely used, but officially denied by Marsec. The Inter-stellar Trading Standards Authority is powerless to intervene. A small band of ex-employees have decided to assassinate Sterner Regnix. They have located his private home on the planet CX-1 and will stop at nothing until Sterner is dead.

DEPLOYMENT

ASSASSIN SQUAD: Deploy on the red and yellow deployment squares around the house. Entrance to the house can be gained through opening the east or west doors.

DROID SQUAD: Sterner Regnix and his body guard of combat droids deploy on the blue squares inside the house.

VICTORY CONDITIONS

ASSASSIN SQUAD: If the Assassins manage to eliminate Sterner Regnix they win the game

DROID SQUAD: The droid squad wins if they eliminate all the assassins and Sterner Regnix remains alive

---

SCENARIO TWO: MOONBASE ASSAULT

INTRODUCTION

The Omni Corporation's moonbase on Arid-6 holds security information on the 30 billion population of galaxy sector nine. Somewhere in sector nine is the rebel star system, the infamous 'Rebelstar', which still remains a secret from all its enemies. However the Arid-6 moonbase represents the biggest threat to the

rebels so far with an increasing amount of data on rebel movements. A small band of rebels have penetrated the moon's outer defences and are poised to launch an attack on the moonbase itself.

DEPLOYMENT

LASER SQUAD	Deploy on the red and yellow squares outside the moonbase. Entrance can only be gained by opening the airlocks.
OMNI CORP	Deploy on the magenta squares inside the moonbase.

VICTORY CONDITIONS

LASER SQUAD	A sufficient number of Databanks and Analysers must be destroyed to guarantee victory. A Databank is worth five victory points and an Analyser is worth two. The Laser Squad wins if 100 victory points are gained.
OMNI CORP	The Omni Corporation wins if all the Laser Squad is eliminated.

SCENARIO THREE: RESCUE FROM THE MINES

INTRODUCTION

A routine rebel mission has gone badly wrong. A reconnaisance mission in one of the Metallix corporation's mine installations has resulted in death of most members of a rebel squad. However all is not lost. Three members of the squad have been imprisoned on one level of the mine and they have vital information on the mine complex. A small squad has hastily been assembled to free the prisoners.

DEPLOYMENT

LASER SQUAD	Deploy the red and yellow squares on the top left and top right of the map.
METALLIX CORP.	Deploy on blue squares in the mine complex.

VICTORY CONDITIONS

LASER SQUAD: All three of the prisoners must escape to guarantee victory. Once a prisoner is released from his cell move him to an elevator door and move into the elevator to escape

METALLIX CORP.: The Metallix corporation wins if at least five of the rebels are killed

---

SCENARIO FOUR—THE CYBER HORDES

INTRODUCTION

In this scenario a small band of rebels must defend a rebel planet station from attack by an Imperial droid squad on the large planet of Azar The base contains seven stabiliser cores which prevent seismic instability under the planets thin crust. The imperial squad leaders have pinpointed the weaknesses in Azars defences and have assembled a squad designed for the task of destroying the cores. If they succeed the existence of the entire rebel colony on Azar would be threatened.

DEPLOYMENT

REBEL SQUAD: The Rebels must deploy on the red squares inside the main base area on the right of the map

DROID SQUAD: The Droids must deploy on the blue deployment squares on the top left and bottom left of the base.

VICTORY CONDITIONS

REBEL SQUAD: In the two player game the Rebels must eliminate all eight of the droids in order to win In the one player version the droids receive reinforcements The Rebels must destroy 100 victory points worth of droids in order to win.

DROID SQUAD: The Droid squad wins if at least five of the stabiliser cores are destroyed or if all the Rebel squad are killed

---

SCENARIO FIVE—PARADISE VALLEY

INTRODUCTION

The destruction of the planetary stabiliser base has left the Azarian colony in ruins. Volcanic eruptions have destroyed most of the major installations and the Imperial assault ships hover above the atmosphere like vultures waiting for their prey to die. Such a massive attack on such a small colony could only have one objective—to locate and capture the rebel blueprints for their advanced starfighter. Rather than destroy all their work the Rebels have transferred all the data into a small security device. A squad is assigned the task of escaping from the colony with the device in order to reach the distress beacon on the western plains. However the journey is not easy. The route through Paradise Valley is very dangerous because all the local wildlife is hostile and deadly. An underground network of tunnels can make the journey easier, but the entrances and exits are all hidden. A sentient race known as the Sectoids tend to collect and store weaponry taken from humans unfortunate enough to meet them, and they have the ability to use these weapons as well. In the valley above the vegetation provides cover for the viscious venomous splurges whose acidic spit is lethal. Only the most ingenious squad leader could possibly negotiate Paradise Valley

DEPLOYMENT

REBEL SQUAD: The Rebels must deploy on the red and yellow squares on the left hand side of the valley

ALIENS: The Aliens do not have a deployment phase. They are deployed randomly in their natural terrain

VICTORY CONDITIONS

REBEL SQUAD: The Rebels must take the security device, which is initially carried by Corporal Hansen, over to the right hand side of the valley

ALIENS: The Aliens will win if all the Rebels are killed

LASER SQUAD—SPIELANLEITUNG

EINLEITUNG

Laser Squad ist ein takisches Kriegsspiel für einen oder zwei Spieler. Es simuliert sehr genau die verschiedensten Aspekte eines Kampfeinsatzes. Sie werden eine gewisse Zeit benötigen, um mit allen Aspekten dieses Spieles bekannt zu werden. Wir schlagen vor, daß Sie das Programm starten und sich gleichzeitig den ersten Teil der Broschüre vor dem Spiel durchlesen, um Grundkenntnisse zu erwerben. Der zweite Teil der Spielanleitung soll als Referenz für erfahrenere Spieler dienen. Manchei Eigenschaften des Spieles sind nicht Inhalt der drei Szenarien, die im Hauptprogramm zur Verfügung gestellt werden. Zukünftige Szenarien werden Ihnen die Vielseitigkeit von Laser Squad aufzeigen. Der letzte Teil der Spielanleitung enthält Instruktionen für alle drei Szenarien des Hauptprogramms.

LADEN DES SPIELES

Laser Squad wird immer in zwei Stufen geladen. Zuerst müssen Sie das Hauptprogramm laden, das am Anfang der Seite 1 Ihrer Kassette ist. Sowie es geladen ist, müssen Sie das Szenario wählen, das Sie spielen möchten, und die entsprechenden Daten dann in das Hauptprogramm eingeben.

LADEANWEISUNGEN

Spectrum 48K oder 128K

1. Schließen Sie Ihr Kassetten-Laufwerk an Ihren Computer an.
2. Spulen Sie die Kassette auf Seite 1 zurück.
3. Stellen Sie die Lautstärke ein.
4. Drücken Sie J und die Taste Shift Key, drucken Sie gleichzeitig P zweimal, um zu LOAD " " zu gelangen.
5. Drücken Sie ENTER.
6. Drücken Sie Play auf Ihrem Kassetten-Recorder.

CBM64

1. Beginnen Sie mit einem ausgeschalteten Commodore
2. Entfernen Sie alles Überflüssige außer Joystick, Bildschirm und Kassetten-Recorder Der Kassetten-Recorder sollte so weit wie möglich vom Monitor wegstehen
3. Schalten Sie den Commodore an und vergewissern Sie sich, daß die Kassette auf Seite 1 zurückgespult ist.
4. Drücken Sie die Taste Shift Key und Run/Stopi gleichzeitig.
5. Drücken Sie Play auf Ihrem Kassetten-Recorder.

Amstrad CPC 464

1. Spulen Sie die Kassette auf Seite 1 zurück
2. Drücken Sie die CTRL- und die kleine Enter-Taste gleichzeitig.
3. Drücken Sie Play auf Ihrem Kassetten-Recorder.

Wenn das Hauptprogramm geladen ist, halten Sie deni Kassetten-Recorder an Sie werden nach einem Szenario Ihrer Wahl gefragt. Drücken Sie die entsprechende Nummer Szenario 1 befindet sich hinter dem Hauptprogramm, also mussen Sie nur die Taste Play auf Ihrem Kassetten-Recorder drücken. Szenario 2 befindet sich am Anfang der Seit 2 und Szenario 3 sich in der Mitte der Seite 2 auf Ihrer Kassette Wenn Sie ein Spiel, das Sie vorher schon gespeichert haben, laden wollen, drucken Sie 4 Drücken Sie 5 nur, wenn Sie ein Expansions-Kit besitzen

GAME CONTROLS

Wenn das Spiel geladen ist, müssen Sie entweder die Tastatur oder den Joystick wählen (nur Spectrum) Alle Versionen des Spieles können mit Tastatur und Joystick gespielt werden. Die folgenden Tasten werden bei der Tastatur verwendet:

Q	aufwärts
A	abwärts
O	links
P	rechts
Leertaste	Feuer

TEIL 1: SPIELEN
ÜBERSICHT

Laser Squad wird in Serien gespielt. Jeder Spieler der an der Reihe ist, besitzt eine kleine Zahl von Einheiten, die Menschen oder andere Kreaturen reprasentieren Jede Einheit hat ihren individuellen Namen und Charakteristiken, welche die Aktivitäten und Fähigkeiten der einzelnen Einheit beeinflußen Am Anfang jedes Spieles wird jeder Einheit eine Anzahl von Action Points (oder APs) zugeordnet Sie werden für alle Aktivitäten dieser Einheit wie Bewegung, Kampf und behindernde Objekte benutzt . Wenn alle dies Action Points fur jede Einheit aufgebraucht sind oder der Spieler sich entscheidet, sie nicht mehr zu benutzen, wird End Turn ausgewählt und der andere Spieler (oder der Computer) ist an der Reihe Der Gewinner des Spiels ist der erste, der 100 Siegespunkte erreicht Siegespunkte werden für verschiedene Dinge vergeben, wie z B. fur die Zerstorung feindlicher Einheiten oder Einrichtungen, je nachdem, welches Szenario gespielt wird

GAME SET UP

Der Computer fragt Sie, ob Sie ein Spiel mit einem oder zwei Spielern spielen wollen Wenn Sie sich fur einen Spieler entscheiden, wird der Computer die andere Seite ubernehmen. Sie werden gefragt, in welchem Level Sie spielen wollen. Die Anzahl der Levels unterscheidet sich bei den einzelnen Szenarien Je höher das

Level, um so schwieriger ist es, gegen den Computer zu gewinnen Wenn Sie mit zwei Spielern spielen, sollte nur der Spieler, der gerade am Zuge ist, den Bildschirm sehen können. Jeder Spieler sucht sich nun siene Ausrustung aus und läßt siene Einheiteni Gefechtsformation einnehmen.

AUSWAHL DER AUSRÜSTUNG

In jedem Szenario werden Ihnen eine bestimmte Zahl von Bonuspunkten zugeornet, die Sie für Waffen, Munition und Panzerung benutzen können Zuerst müssen Sie eine Panzerung fur jede Einheit aussuchen Ihre Einheiten werden auf der linken Seite des Bilschirmes aufgezeigt und Sie wählen die Panzerungen fur jede Einheit der Reihe nach. Benutzen Sie die UP and DOWN—Tasten, um die Art der Panzerung festzulegen Drücken Sie FEUER, wenn Sie Ihre Wahl getroffen haben Wenn Sie 0 wählen, wird die Einheit keine Panzerung besitzen Wenn Sie eine Nummer von 1 bis 4 wählen, wird Ihre Einheit eine Panzerungart zugeordnet, die den Spezifikationen rechts auf dem Bildschirm zu entnehmen sind Eine volle Erklärung der Panzerungsarten finden Sie auf den Referenz-Seiten. Nachdem Sie eine Panzerungsart jeder Einheit zugeordnet haben, wählen Sie nun die Teile der Ausrustung Die Teile der Ausrustung sind hervorgehoben Benutzen Sie die Tasten RIGHT und LEFT, um die Teile, die Sie gewählt haben, zu ändern. Die Symbole dieser Teile sowie der Name sind zusammen mit den Kosten des Erwerbs auf dem Bildschirm angezeight Um die Teile der Einheit zuzuordnen, benutzen Sie die Tasten UP und DOWN, benutzen Sie dann die Taste RIGHT, um die Teile der Ausrustung der Einheit zuzuordnen, und die Taste LEFT, um sie wegzunehmen Sie können keinen Ausrüstungsteil der Einheit zuordnen wenn Sie nicht genügend Bonuspunkte haben, oder wenn das Gewicht, sowie die Größe die Einheit überlastet Wenn Sie Ihre Wahl getroffen haben, drucken Sie den Feuerknopf zweimal, um das Spiel fortzusetzen Alle Waffen sind beim kauf bereits mit Munition ausgestattet. Zusätzliche Munition steht Ihnen zur Verfugung Bedienen Sie sich der Munitionstabelle auf den Referenz-Seiten für ausfuhrliche Beschreibungen von Waffen und Munition

GEFECHTSAUFSTELLUNGEN (DEPLOYMENT)

Jede Einheit läßt ihre Gefechtsformation aufmarschieren, bis jede Einheit auf der Landkarte erscheint. Die Gefechtsformationsanzeige zeigt den Namen und Ausrüstung der Einheit, die gerade aufmarschiert, auf der rechten Seite des Bildschirmes Das Landkarten-Fenster erscheint auf der linken Seite Benutzen Sie die Tasten UP, DOWN, LEFT und RIGHT, um den weiß blinkenden Cursor auf die Landkarte zu bewegen, auf der die Gefechtsformation Ihrer Wahl steht Jedes Szenario wird Ihnen den Platz anzeigen, wo Sie aufmarschieren können Rucken Sie den Cursor uber die Gefechtsformation und drucken Sie den Feuerknopf, um diese aufmarschieren zu lassen

SPIEL-OPTIONEN

Bevor jedes Spiel beginnt, wird Ihnen ein Auswahlmenue gezeight, wo Sie Spiele laden und speichern können Drucken Sie die Zahl Ihrer Wahl oder drücken Sie den Feuerknopf, um das Spiel fortzusetzen

CHANGE CONTROLS	Diese Auswahl erlaubt Ihnen, die Tastatur gegen den Joystick auszutauschen (nur Spectrum)
SAVE GAME	Diese Auswahl erlaubt Ihnen, das Spiel auf Kassette zu speichern. Vergewissern Sie sich, daß die Tasten Play und record Ihres Kassetten-Recorders gedruckt sind, wenn Sie sich fur diese Auswahl entscheiden
LOAD GAME	Wenn Sie diese Wahl treffen, wird das angezeigte Spiel gegen das neu zu ladende Spiel ausgetauscht. Sie werden das gleiche Auswahlmenue sehen, wie beim ersten Laden des Hauptprogrammes.
VERIFY GAME	Wenn Sie das jetzige Spiel auf Kassettei gespeichert haben, dann benuzen Sie diese Auswahl, um sicher zu gehen, daß es richtig gespeichert wurde.

CURSOR MODE

Zu jeder Zeit ist das Spiel in einer von drei unterschiedlichen Spielemodes: Cursor Mode, Select Mode und Fire Mode. Jedes Spiel fängt mit dem Cursor Mode an. Dieser erlaubt Ihnen, den Cursor auf der Landkarte zu bewegen mit den Tasten UP, DOWN, LEFT und RIGHT. Die Anzeige auf der rechten Siete des Bildschirmes gibt Ihnen Informationen über den Platz auf der landkarte unter dem Cursor wie folgt:

MAP	Der Name des Gebiets oder Gegenstandes, so wie Gras, Boden, Mauer etc
OBJECT	Der Name von Gegenstanden auf dem Boden
UNIT	Der Name einer Einheit unterhalb des Cursors
OBJECT IN USE	Das Ausrustungsteil, daß die Einheit gerade benutzt

CURSOR MODE OPTIONEN

Laser Squad wird durch mehrere Auswahlmenues gesteuert. Dies bestehen aus mehreren Auflistungen der Möglichkeiten, die Ihnen jederzeit zur Verfügung stehen. Um dieses Auswahlmenue auf dem Bildschirm anzuzeigen, müssen Sie—egal in welchem Mode Sie sich befinden—den Feuerknopf drücken. Benutzen Sie die tasten UP oder DOWN, um die Möglichkeiten hervorzuheben und drücken Sie den Feuerknopf, um diese zu wählen. Die Ihnen zur Verfügung stehenden Moglichkeiten im Cursor Mode sind wie folgt:

SELECT	Wenn der Cursor über einer Ihrer Einheiten steht und noch APs vorhanden sind, dann können Sie diese Einheit für Bewegungen und andere Aktionen wählen. Wenn Sie diese Möglichkeit gewahlt haben, gelangen Sie zum Select Mode
INFO	Wenn der Cursor über irgendeiner Einheit steht, werden Informationen über diese Einheit angezeigt
NEXT UNIT	Diese Auswahl bewegt den Cursor zu einer anderen Einheit, wo noch APs vorhanden sind

SCANNER	Eine strategische Landkarte des ganzeni Spielfeldes kann angezeigt werden. Sie zeigt alle Positionen Ihrer und feindlicher Einheiten an.
CANCEL	Diese Anzeige in jedem Auswahlmenue löscht das Menue und führt Sie zuruck zum derzeitigen Mode

SELECT MODE

Im Select Mode gibt die Anzeige auf der rechten Seite des Bildschirmes essentielle Informationen über die Einheit, die Sie gewählt haben, frei Siehe Bild 1. Wichtig ist die Anzahl der verbleibenden APs und deri Richtungsindikator, der Ihnen Informationen über die Richtung der Einheit angibt Wenn Sie eine Einheit ausgewählt haben, werden die folgenden Tasten benutzt:

LEFT	Dreht die Einheit nach links
RIGHT	Dreht die Einheit nach rechts
UP	Bewegt die Einheit vorwärts.
DOWN	Bewegt die Einheit rückwärts.

BEWEGUNG

Das Bewegen einer Einheit wird Sie immer APs kosten. Dies ist abhängig von dem Gebiet, in dem die Einheit sich bewegt Bei diagonaler Bewegung wird es Sie zwei zusätzliche APs kosten. Das Rotieren einer Einheit um 45 Grad kostet Sie einen AP Wenn Sie versuchen, in verbotenens Gebiet mit Ihrer Einheit einzudringen, wird Sie das Gebiet angreifen und möglicheweise zerstören.

Ihnen wird erlaubt, die ausgewählte Einheit über freundlich gesonnene Einheiten zu führen, aber Sie können Ihre Bewegung niemals über einer Einheit stoppen. Die einzige Möglichkeit, für eine auf einer anderen Einheit haltenden Einheit ist es, weiter zu gehen oder END MOVE auszuwählen. Wenn Sie END MOVE auswählen, wird die Einheit auf den letzten freien Platz gestellt.

NAHKAMPF (CLOSE COMBAT)

Um sich im Nahkampf zu engagieren, müssen Sie Ihre Einheit in eine feindliche bewegen. Die Nahkampfanzeige auf der rechten Seite zeigt Ihnen, welche Waffe die Einheit benutzt, deren prozentualei Treffsicherheit, die AP-Kosten, die Zerstörung und Treffer.

SICHTGRENZE (LINE OF SIGHT)

Laser Squad benutzt ein verborgenes Bewegungssystem, d.h daß diei feindlichen Einheiten nicht auf der Landkarte erscheinen—es seii denn, sie befinden sich in Sichtweite einer Ihrer Einheiten Diei Sehfähigkeit einer Einheit übersteigt 45 Grad von vorne.I Verschiedene Arten von Gelande wie Mauern oder Türen werden diei Sicht behindern. Sie werden die feindliche Einheit nicht sehen, i bevor sie nicht klar erkennbar ist

SELECT MODE OPTIONEN

Wenn Sie den Feuerknopf im Select Mode drücken, werden Sie eine Vielzahl von Menues zur Verfügung haben, je nach Verfassung der Einheit. Die meisten dieser Menue-Möglichkeiten kosten APs, die nach einem Prozentsatz der AP-Anzahl errechnet werden. Wenn am Beginn des Spiels z.B. einer Einheit 50 APs zugeordnet werden und die AP-Kosten eines Objekts 20% betragen, dann macht dies 10 APs aus.

Die folgenden Menuemöglichkeiten sind im Select Mode möglich:

END MOVE Beendet die Auswahl einer Einheit und schaltet zum Cursor Mode zurück. Diese Einheit kann allerdings noch mal ausgewählt werden, vorausgesetzt, sie verfügt noch über APs.

FIRE Wenn eine Einheit ein Ausrüstungsteil benutzt, kann es abgefeuert oder geworfen werden. Bei der Wahl diesesi Ausrütungsteiles wechselt die Anzeige zum Fire Mode.

CHANGE Transportiert die Einheit ein oder mehrere Ausrüstungsgegenstände, dann wird diese Option gewählt, um unter diesen Gegenständen zu wählen. Diei Ausrüstungsteile werden auf dem Monitori angegeben, zusammen mit der Munitionierung, dem Gewicht und der Größe. Der weiße Zeiger auf der linken Seite zeigt Ihnen, welcher Gegenstand gerade in Gebrauch ist. Benutzen Sie UP und DOWN, um zu dem Gegenstand zu wechseln, den Sie benutzen wollen. Drücken Sie die Feuer-Taste zur Bestätigung. Ein Wechsel kostet Sie 25% der angesetzten Actionpoints für diese Einheit.

PICK UP Wenn die Einheit sich an einem Ort mit mehreren Objekten am Boden befindet, so kann sie diese aufgreifen. Benutzen Sit UP und DOWN, um mit dem Zeiger auf das Objekt Ihrer Wahl zu zeigen und führen Sie den Vorgang durch Drucken der Feuer-Taste durch. Wenn Sie nichts aufgreifen wollen, bewegen Sie den Zeiger zu CANCEL und drucken Sie Feuer. Diese Option kostet Sie 50%, wenn Ihre Einheit bereits einen Gegenstand in Gebrauch hat, und 25%, wenn nicht.

DROP Falls die Einheit bereits einen Gegenstand in Gebrauch hat, kann sie diesen jederzeit wieder fallen lassen. Dieser Vorgang kostet dann 10% der angesetzten Actionpoints. Sie haben die Möglichkeit, einen abgeworfenen Gegenstand zu verstecken, dies ist allerdings von der Größe des Gegenstandes abhängig. So können Sie z.B. eine Granate in einem Blumentopf verstecken, nicht aber eine Gewehr; auf einem Fußboden können Sie nichts verstecken, unter einem Bett fast alles. Wenn es möglich ist, einen Gegenstand zui verstecken, fragt Sie eine kleine Menue-Tafel, ob Sie den Gegenstand verstecken wollen.

LOAD Wenn die Einheit eine Waffe benutzt und dazu die entsprechende Munition mit sich führt, kann sie für 50% der angesetzten APs geladen werden.

PRIME Wenn die Einheit eine Granate benutzen möchte, kann sie diese zu einem Preis von 20% scharf machen Benutzen Sie UP und DOWN, um die Zeitschaltuhr (Timer) einzuschalten und drücken Sie die Feuertaste, um die Granate scharf zu machen. Mit dem Timer legan Sie den Zeitpunkt der Explosion fest. Wenn Sie den Timer auf 0 stellen, wird die Granate am Ende Ihres Zuges explodieren, stellen Sie ihn auf 1, dann explodiert sie, wenn der Gegner seinen Zug beendet hat usw

OPEN Wenn die Einheit einer geschlossen, aber unverriegelten Tur gegenuber steht, kann sie diese für 20% der APs öffnen.

CLOSE Wenn die Einheit einer geöffneten Tür gegenuber steht, kann sie diese für 20% i verschließen.

UNLOCK Steht die Einheit vor einer verriegelten Tür, kann sie diese fur 25% der angesetzten APs mit dem richtigen Schlüssel öffnen

LOCK Mit dem entsprechenden Schlüssel kann für 25% eine offene Tur von der Einheit i abgeschlossen werden.

SCANNER Die strategische Landkarte kann ohne besondere Kosten benutzt werden.

CANCEL Löschen des Menues und Rückkehr zum Spiel.

FIRE MODE

Wenn Sie die Fire Mode Option wählen, erscheint anstelles Ihres Sichtfeldes eine Karte, auf der Sie die Sie am Schießen oder Werfen hindernden Gelände erkennen können. Alle Einheiten sind mit einem Fleck gekennzeichnet, der Kursor ist durch ein Kreuz ersetzt. Die Informationsanzeige auf der rechten Siete zeigt Ihnen, welche Waffe Sie benutzen und die entsprechenden Informationen (Siehe Fig. 2). Um die Waffe abzufeuern, bewegen Sie das Kreuz auf das gewählte Ziel, drücken Sie FEUER, um zum FIRE MODE Anzeige zu gelangen und wählen Sie dort, welche Art von Schuß Sie benutzen möchten Sie können nicht schießen, wenn sich der Kursor außerhalb Ihres Sichtfeldes befindet.

FIRE MODE OPTIONEN

Lediglich Waffen, die auch für größere Entfernungen geeignet sind, haben die drei Möglichkeiten von Automatik-Feuer, Schnellschuß und Zielschuß. Einige Waffen haben kein Dauerfeuer. Wenn die Einheit irgendein anderes Objekt benutzt, dann ist lediglich Werfen möglich.

Die folgenden Möglichkeiten haben Sie im FIRE MODE:

AUTO Automatik-oder Dauerfeuer ist eine Salve von mindestens drei Schüssen zwischen zwei festgelegten Punkten. Sie müssen genug ActionPoints besiztzen, um diese Feuer-Art wählen zu können. Wenn Sie sie gewählt haben, müssen Sie einen zweiten Zielpunkt bestimmen Drücken Sie FEUER, wenn Sie den gewünschten Punkt

erreichen. Danach werden Sie nach der Anzahl der Schüsse gefragt werden. Ihre Spanne liegt zwischen drei und unendlich vielen Schüssen – nur begrenzt durch die Anzahl der ActionPoints. Benutzen Sie UP und DOWN für die Anzahl Ihrer Schüssen und drücken Sie FEUER, um siel auszuführen

SNAP	Ein Schnellschuß ist ein einzelner Schuß, nur wesentlich genauer alsi Automatik-Feuer.
AIM	Ein Zielschuß ist äußberst präzise, jedoch auch am teuersten.
THROW	Jeder Gegenstand kann geworfen werden. Die Weite des Wurfes ist abhängig von der Starke der Einheit sowie dem Gewicht des Objekts. Gegenstände werden aber nie weiter als der Kursor geworfen. Die Genauigkeit des Wurfes ist von der Beweglichkeit der Einheit abhängig.
INFO	Wenn der Kursor über einer Einheit ist, kann eine entsprechende Information angezeigt werden.
END FIRE	Beendet den FIRE MODE und kehrt zum SELECT MODE zurück.
CANCEL	Löscht das Menue.

GELEGENHEITS-FEUER (OPPORTUNITY FIRE)

Gelegenheits-Feuer ist ein wesentlicher Bestandteil von Laser Squad. Wenn eine Einheit am Ende des Spieles mit mindestens der Hälfte der Actionpoints übrig bleibt, dann ist sie für diese Möglichkeit geeignet. Während der Gegner an der Reihe ist, wird Gelegenheits-Feuer ausgelöst in dem Moment, in dem eine feindliche Einheit in Sichtweite gerät. Wenn Sie END FIRE gewählt haben, ist Ihr Gegner wieder an der Reihe

TEIL 2: ANLEITUNG

EIGENSCHAFTEN DER EINHEITEN

Jede Einheit hat eine besondere Zusammenstellung von Eigenschaften, die das Spiel in unterschiedlicher Weise beeinflussen.

MORALE VALUE	Der Moral-Wert is der Wert einer Einheit gegenüber der gesamten Squad (Truppe). Wird eine Einheit vernichtet, wird der Gesamtwert der Squad um eben diesen Moral-Wert vermindert, während er beim Gegner entsprechend steigt.
MOVEMENT TYPE	Die verschiedenen Einheiten haben verschiedene Bewegungsarten und somit auch unterschiedliche AP-Kosten. Nicht jede Einheit kann alles machen.
ACTION POINTS ALLOWANCE	Dies ist die Anzahl der APs, die jede Einheit zu Beginn jeder Sequenz erhalt i Allerdings ist die Anzahl der APs abhängig von verschiedenen Faktoren, so wird z.B. das Gewicht der Bewaffnung von diesem Wert abgezogen.

CONSTITUTION	Dieser Wert gibt die Verfassung einer Einheit an, und ob sie eliminiert wird.
WOUNDS	Ist die Verfassung einer Einheit verringert worden, so erhält die Einheit eine bestimmte Anzahl von Wunden, die von der vorhandenen AP-Zahl abgezogen werden.
WOUND RATE	Die Wund-Rate gibt die Anzahl der Punkte wieder, die benötigt werden, um eine Wunde wieder zu heilen.
STAMINA	Dieser Wert repräsentiert die körperliche Fitness bzw Energie einer Einheit. Verbraucht eine Einheit mehr als die Hälfte ihrer APs für Energie (z.B. Bewegungen), so wird die Staminai verringert. Unverbrauchte APs erhöhen diesen Wert wieder. Erreicht die Stamina einen sehr niedrigen Wert, so erhält die Einheit nur die halpe AP-Zahl-solange, bis sich die Stamina wieder erholt hat.
MORAL	Die Moral einer Einheit sinkt, wenn befreundete Einheiten eliminiert oder verwundet werden. Sie steigt bei Vernichtung von Feinden. Die Moral von Droids sinkt nie.
WEAPON SKILL	Dieser Wert bezieht sich nicht auf den Nahkampf. Verbunden mit demi Geschicklichkeits-Faktor einer Waffe kann die Schuß-Genauigkeit gesteigert werden.
STRENGTH	Das Tragfähigkeit der zu transportierenden Objekte ist begrenzt von der Stärke der Einheit. Im Nahkampf kann dieser Wert einen durch eine Waffei verursachten Schaden verstärken.
AGILITY	Die Wurf-Genauigkeit hängt von der Behendigkeit einer Einheit ab.
UNARMED COMBAT	Dies gibt den Wert wieder für die angeborene Fähigkeit zum Nahkampf.
BURDEN	Die Last einer Einheit wird von den APs abgezogen. Der Wert der Last wird ermittelt nach der Stärke der Einheit und der transportierten Gegenstände.
ARMOUR	Die Panzerung kann verringert werden, wenn der Wert eines Treffers oder eines Schusses größer ist als das Panzerungsverhältnis der Einheit. Die Verfassung einer Einheir wird lediglichi beeinflußt, wenn der Schadenswert größeri ist als der Wert der Panzerung.
VICTORY POINTS	Die Anzahl der Siegespunkte wird den Gegnern zugeschlagen, wenn die Einheit vernichteti wird.

WAFFEN UND GEGENSTÄNDE

Gegenstände in Laser Squad sind aufgeteilt in drei Kategorien, Waffen, Munition und andere Gegenstände. Die Waffen-Kategorie unterscheidet nach Nahkampf-Waffen, Waffen, die für größere Entfernungen geeignet sind, und nach Granatwerfern. Die meisten Waffen können allerdings im Nahkampf eingesetzt werden. Gegenstände können einige oder alle der nun folgenden Eigenschaften haben:

WEIGHT	Alle Gegenstände haben einen Gewichtswert
SIZE	Alle Objekte haben einen Größenwert. Diei Einheiten sind eingestuft nach der Größe der Objekte, die sie tragen können. Dieses wiederum hängt von Typ der benutzten Waffen ab. Wenn sich mehr als ein Objekt an einem Platz befindet, wird das größere Objekt auf der Landkarte angezeigt.
CONSTITUTION	Alle Objekte haben einen bestimmtenl verfassungs-Wert, der angibt, welcheri Zerstörungs-Faktor nötig ist, um ein Objekt zu zerstören.
ACTION POINT COSTS	Wenn sich ein Objekt auf dem Boden befindet, können AP-Kosten anfallen, wenn man sich diesem Objekt nähert und für das Gebiet, auf dem man sich bewegt.
CLOSE COMBAT COSTS	Der Prozentsatz der benötigten APs, um Waffen im Nahkampf benutzen zu dürfen.
CLOSE COMBAT ACCURACY	Die Treffchance einer Waffe. Dies wird geregelt durch eine Anzahl von Faktoren im Nahkampf.
CLOSE COMBAT DAMAGE	Die durchschnitliche Anzahl der Beschädigungspunkte, die den Waffen im Nahkampf zugefügt werden
CLOSE COMBAT STRENGTH BONUS	Der Prozentsatz der Stärke einer Einheit, der zu der Zerstörung im Nahkampf hinzuaddiert wird.
CLOSE COMBAT AGILITY BONUS	Der Prozentsatz der Behendigkeit der Einheit, die der Genauigkeit im Nahkampf zugerechnet wird
AUTOMATIC FIRE AP COST	Der Prozentsatz der APs, die für einen automatischen Schuß benötigt werden
AUTOMATIC FIRE ACCURACY	Die prozentuelle Chance, das Ziel zu treffen.
SNAP SHOT AP COST	Der Prozentsatz der APs, die für einen Schnellschuß benötigt werden.
SNAP SHOT ACCURACY	Die prozentuelle Chance, mit einem Schnellschuß das Ziel zu treffen.

AIMED SHOT AP COST	Der Prozentsatz der APs, die für einen Zielschuß benötigt werden.
AIMED SHOT ACCURACY	Die prozentuelle Chance, mit einem Zielschuß das Ziel zu treffen.
SKILL FACTOR	Dieser Wert berechnet, wie viel Waffengeschicklichkeit der Einheit zur Genauigkeit im Kampf addiert wird.
RANGED COMBAT DAMAGE	Die durchschnittliche Zerstörung, die den Waffen zugefügt wird. Wenn die Waffe mit Explosive-Munition geladen oder sie ein Granatwerfer ist, dann gibt der Wert die Explosiv-Karft wieder
AMMUNITION	Die Art der Munition, die benutzt wird, wenn es sich um eine Waffe für den normalen Kampf handelt.

BERECHNUNGEN IM NAHKAMPF (CLOSE COMBAT CALCULATIONS)

Die Genauigkeit im Nahkampf hängt von der Summe der folgenden Faktoren ab:

1. Die grundsätzliche Nahkampf-Eignung der Waffe
2. Addieren Sie den Behendigkeits-Faktor, der ermittelt wird durch den Waffen-Behendigkeits-Bonus und der Behendigkeit der angreifenden Einheiten.
3. Ziehen Sie all die Behendigkeit der Angreifer ab, wenn diese Einheiten von vorne angegriffen werden.
4. Ziehen Sie die Hälfte der Behendigkeit der Angreifer ab, wenn diese Einheiten von der Seitei angegriffen werden
5. Ziehen Sie ein Viertel der Behendigkeit der Angreifer ab, wenn diese Einheiten a tergo angegriffen werden

Der Schaden im Nahkampf wird durch die Summe der folgenden Faktoren ermittelt

1. Die grundsätzliche Nahkampf-Schaden einer Waffe
2. Ziehen Sie den Stärke-Faktor hinzu, der durch den Waffen-Stärke-Bonus ermittelt wird, mit der Stärke der angreifenden Einheiten
3. Addieren Sie einen Faktor Ihrer Wahl, der deni Zerstörungswert darstellt Er liegt zwischen 50% und 150%.
4. Subtrahieren Sie die das Panzerungsverhältnis der getroffenen Seite der verteidigenden Einheit.
5. Subtrahieren Sie den Schutz-Wert des Gebiets, das von der verteidigenden Einheit besetzt wird

BERECHNUNGEN IM NORMALEN KAMPF (RANGED COMBAT CALC.)

Die Genauigkeit des Kampfes wird durch die Summe der folgenden Faktoren ermittelt:

1 Die grundsätzliche Genauigkeit der Waffen je nach Typ

2 Wenn es ein Schnell-Schuß ist, addieren Sie den Skill-Bonus

3 Wenn es sich um einen automatischen Schuß handelt, ziehen Sie lediglich die Hälfte des berechneten Skill-Bonus hinzu.

4 Wenn es ein Zielschuß ist, addieren Sie das Doppelte des errechneten Skill-Bonus

Der Schaden des Kampfes wird durch die Summe der folgenden Punkte ermittelt:

1 Der Schadenswert der Waffe im Kampf

2 Addieren Sie einen Faktor Ihrer Wahl, der den Schadenswert darstellt. Er liegt zwischen 50% und 150%

3 Subtrahieren Sie das Panzerungsverhältnis der getroffenen Seite der Zieleinheit.

4 Ziehen Sie das Schutz-Verhältnis des Gebiets ab, das von der Zieleinheit besetzt ist.

TEIL DREI: DIE SZENARIEN

Szenario Eins: Die Meuchelmörder (The Assassins)

Einleitung

Die Marsec Corporation stellt die besten Waffen des Universums her, aber ihr Boss, Sterner Regnix, greift dabei zu sehr unangenehmen Methoden, um die besten Wissenschaftler herauszufinden. Der Gebrauch von Bewußtseinsdrogen und unfreiwilligen Gehirn-Implantationen ist gang und gäbe, wird aber von Marsec dementiert. Die ITSA (Interstellare Trading Standards Authority) hat keine Möglichkeit, in irgendeiner Form zu intervenieren. Doch eine kleine Gruppe ehemaliger Angestellter hat es sich zum Ziel gesetzt, Sterner Regnix für immer den Garaus zu machen. Sie haben sein Haus auf dem Planeten CX-1 ausfindig gemacht und werden nicht ruhen, bis Sterner Regnix tot ist.

Gefechtsformation

MÖRDER-SQUAD	Verteilen Sie sich auf den roten und gelben Aufmarschfeldern um das Haus. Sie können durch die östlichen und westlichen Türen in das Haus eindringe.
DROID-SQUAD	Sterner Regnix und seine Leibwache aus Kampf-Droiden beziehen Stellung auf den blauen Feldern im Innern des Hauses.

Voraussetzungen zum Sieg

MORDER-SQUAD	Wenn die Mörder Sterner Regnix eliminieren können, gewinnen sie das Spiel.
DROID-SQUAD	Die Droids gewinnen das Spiel, wenn alle Angreifer eliminiert wurden und Sterner Regnix immer noch lebt

Szenario Zwei: Angriff auf die Mondbasis (Moonbase Assault).

Einleitung

Auf der Mondbasis Arid-6 der Omni Corporation werden wichtigste und geheime Informationen über die 30 Milliarden Einwohner der Galaxie, Sektor 9, gespeichert. Aber irgendwo in Sektor 9 ist auch der berüchtigte 'Rebelstar', der für alle seine Feinde immer noch verborgen und geheimnisvoll ist. Die Mondbasis Arid-6 ist für die Rebellen der größte Risikofactor und eine Drohung insofern, als dort alle Rebellen-Bewegungen gespeichert werden. Eine kleine Gruppe von Rebellen sind in die äußeren Verteidigungsanlagen eingedrungen und bereit, den Angriff auf die Mondbasis zu wagen.

Gefechtsformation

LASER-SQUAD	Stellen Sie sich auf den roten und gelben Feldern vor der Mondbasis auf. Sie können nur durch Öffnen der Druckschleusen in die Basis eindringen
OMNI-CORP	Verteilen Sie sich auf den roten. Feldern im Innern der Mondbasis.

Voraussetzungen zum Sieg.

LASER-SQUAD	Eine ausreichende Anzahl von Datenbanken und Analysern muß zerstört werden. Eine Datenbank ist fünf Punkte wert, ein Analyser zwei. Die Laser Squad gewinnt mit 100 Siegespunkten.
OMNI-CORP	Die Omni Corp gewinnt, wenn sie die Laser Squad vernichtet hat.

Szenario Drei: Die Rettung von den Minen (Rescue from the Mines)

Einleitung

Ein Routine-Auftrag der rebellen ist absolut gescheitert. Ein Erkundungseinsatz in die Minenanlagen der Metallix Corporation endete mit dem Tod der meisten Mitglieder der Rebellentruppe. Doch noch ist nicht alles verloren. Drei Mitglieder der Einheit, die sehr wichtige Informationen über den gesamten Minenkomplex haben, wurden gefangen genommen und sind nun auf einer Ebene der Mine eingesperrt. Eine kleine Truppe zur Befreiung der drei Gefangenen wurde hastig zusammengestellt.

Geffechtsaufstellung

LASER-SQUAD	Verteilen Sie sich auf die roten und gelben Quadrate am oberen linken und rechten Rand der Landkarte

METALLIX CORP Stellen Sie such auf den blauen Feldern im Minenkomplex auf.

Voraussetzungen zum Sieg.

LASER-SQUAD Zum Sieg müssen alle drei Gefangenen befreit werden. Wenn ein Gefangener aus seiner Zelle befreit wurde, bringen Sie ihn zu einer Aufzugstür und von dort in den Aufzug, um zu fliehen.

METALLIX CORP Die Metallix Corporation gewinnt, wenn mindestens fünf der Rebellen getötet sind.

Szenario Vier Angriff der Droiden (The Cyber Hordes)

Einleitung.

In diesem Szenario muß eine kleine Gruppe von Rebellen eine Stabilisatoren die die Station vor seismischen Eruptionen unter der dunnen Erdkruste Azars bewahren sollen. Die Fuhrer der angreifenden Droiden Einheit haben die Schwachpunkte in der Verteidigung Azars herausgefunden und eine besondere Truppe zusammengestellt, die die Stabilisatoren zerstoren sollen. Wenn Sie erfolgreich sind, ist die gesamte Rebellen Kolonie auf Azar bedroht.

Gefechtsaufstellung.

REBEL-SQUAD Die Rebellen mussen sich auf den roten Feldern der Hauptbasis auf der rechten Siete der Landkarte verteilen.

DROID-SQUAD Die Droiden stellen sich auf den blauen Feldern rechts oben und links unten der Basis auf.

Voraussetzungen zum Sieg.

REBEL SQUAD Im Zwei-Spieler-Modus mussen die Rebellen alle acht Droiden zerstoren, um zu gewinnen. In der Ein-Spieler Version erhalten die Droiden Verstarkung. Sie mussen fur 100 Siegespunkte Droiden vernichtem, um zu gewinnen.

DROID-SQUAD Die Droiden-Truppe gewinnt, wenn mindestens funf der Stabilisatoren vernichtet oder all Rebellen getotet sind.

Szenario Funf Das Paradies-Tal (Paradise Valley)

Einleitung.

Durch die Zerstorung der Stabilisatoren auf dem Planeten Azar wurden auch die Kolonien der Rebellen in Schutt und Asche gelegt. Vulkanische Eruptionen zerstorten die meisten Bauten und Einrichtungen und die kaiserlichen Angriffsschiffe schweben uber dem Planeten wie Geier, die auf Ende ihres Opfers warten. Ein derartiger Angriff auf solch eine kleine Lolonie konnte nur ein Ziel haben – die Plane des modernen Starfighters der Rebellen ausfindig zu machen und zu bekommen. Bevor die Rebellen jedoch ihre Arbeit zerstoren, versuchen sie alles, um sie zu retten. Eine Gruppe von Rebellen wurde auserwählt, von der Kolonie zu entkommen und mit den Plänen zum Leuchtfeuer in den westlichen Ebenen zu gelangen. Jedoch der Weg ist nicht einfach. Die Route durch das Paradies-Tal ist sehr gefahrlich, die Wildnis ist feindlich und todlich. Ein unterirdisches Tunnelsystem

kann die beschwerliche Reise vereinfachen doch sind alle Ein-und Ausgänge versteckt In dieser Wildnis gibt es eine Rasse bekannt als die Sektoiden Diese Kreaturen neigen dazu, den Menschen, die das Ungluck hatten, ihnen zu begegnen, die Waffen der Flucht auszuweichen

Gefechtsaufstellung.

REBEL-SQUAD	Die Rebellen mussen sich auf den gelben und roten Feldern auf der linken Siete des Tales verteilen
ALIENS	Die Alien sind nicht an Flächen gebunden sie verteilen sich uber ihre ganze naturliche Umgebung

Voraussetzungen zum Sieg.

REBEL SQUAD	Die Rebellen mussen die Plane die anfangs von Corporal Hansen getragen werden zur rechten Seite des Tales transportieren
ALIENS	Die Alien gewinnen wenn alle Rebellen getötet sind

LASER SQUAD: MANUEL DES JOUEURS

INTRODUCTION

Laser squad est un wargame tactique pour un ou deux joueurs, qui simule de facon précise de nombreaux aspects du combat individuel. Un nouveau joueur aura besoin d'un certain temps pour se familiariser avec tous les aspects du jeu, et nous vous recommandons donc de charger le jeu et de parcourir la première partie de ce manuel, qui vous donnera les connaissances de base pour pouvoir jouer. La seconde partie doit être considérée comme un manuel de références resérvés aux joueurs expérimentés. Quelques particularités du système de jeu ne sont pas utilisées par les trois scénariis fournis avec le programme principal, mais des extensions à venir exploreront complétement tous les aspects de "Laser squad". La dernière partie du manuel donne les instructions concernant les trois scénariis fournis avec le programme principal.

CHARGEMENT DU JEU

Laser squad doit toujours être chargé en deux fois. En premier vous devez charger le programme principal, qui est situé au début de la face 1 de votre cassette. Cette opération effectuée, vous devez choisir le scénario que vous voulez jouer, et le charger dans le programme principal.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Spectrum 48K ou 128K

1. Connectez la prise casque de votre magnétophone à la prise casque de votre spectrum.
2. Rembobinez complétement la face 1.
3. Reglez le volume et la tonalité à un niveau élevé.
4. Pressez sur "J" et ensuite appuyez deux fois sur "P" tout en maintenant appuyée la touche "SHIFT".
5. Pressez la touche "enter".
6. Actionnez votre magnétophone, en mode lecture.

CBM64

1. Eteignez complétement votre ordinateur.
2. Retirez toutes les périphériques à l'exeption du joystick, du magnétophone et de l'écran. Le magnétophone doit être aussi éloigné que possible de l'écran.
3. Mettez en marche et assurez vous que la cassette, dans le magnétophone, est complétement rembobinée sur la face 1.
4. Appuyez sur RUN/STOP tout en gardant enfoncée la touche "SHIFT".
5. Actionnez le magnétophone, en mode lecture

Amstrad CPC 464

1. Rembobinez la face 1 de la cassette.
2. Tout en maintenant enfoncée la touche "CTRL" appuyez sur la petite touche "ENTER"
3. Mettez en marche (lecture) l'unité de cassette.

Quand le programme principal est chargé, arretez le magnétophone. Il vous sera demandé de choisir un scénario. Entrez le numéro du scénario que vous voulez jouer. Le scénario 1 est situé juste aprés le programme principal, vous n'avez donc qu'à remettre en marche votre magnétophone. Le scénario deux est situé au début de la face deux et le scénario trois est au milieu de cette même face. Si vous voulez charger un jeux sauvegardé antérieurement, entrez "4". N'appuyez sur "5" que si vous disposez d'une extension.

CONTROLE DU JEU

Une fois le chargement du jeu effectué, vous devez choisir entre les commandes au clavier ou au joystick (seulement sur le spectrum). Toutes les versions du jeu peuvent fonctionner indiffèrement au clavier ou au joystick. Les touches suivantes sont utilisées pour un contrôle par clavier:

Q	=	haut
A	=	en bas
O	=	gauche
P	=	droite
Barre d'espace	=	feu

PARTE 1: COMMENT JOUER

GENERALITES

Laser squad se déroule en un série de tours de jeu. Chaque joueur, pendant son tour, contrôle un petit nombre d'unités représentant des humains, des droids ou d'autres créatures. Chaque unité a ses propres noms et caractéristiques qui interviennent sur les possibilités et sur les actions de cette unité; Au début de chaque tour de jeu, chaque unité se voit allouer un certain nombre de points d'action (PAs) qui sont utilisés pour effectuer toutes les activités de cette unité (comme le movement, le combat, l'utilisation d'objets . . .) Une fois tous les points d'action dépensés pour chacune des unités, ou si le joueur ne veut plus en utiliser, l'option "fin de tour" doit être sélectionnée et l'autre joueur (ou l'ordinateur) peut jouer. Le gagnant est le premier qui accumule 100 points de victoire. Les points de victoire sont la récompense de diverses actions, comme la destruction d'ennemis ou d'installations, en fonction du scénario joué

PARAMETRES DU JEU

Il vous sera demandé si vous voulez jouer en solitaire ou en binôme. Si vous prennez l'option de jeu en solitaire, l'ordinateur prendra le controle de votre adversaire. Il vous sera ensuite demandé à quel niveau vous voulez jouer. Le nombre de niveau varie suivant les scénariis, mais plus le niveau est élevé, plus l'ordinateur est difficile a battre. Si vous jouez en binôme, seul ie jouer dont c'est le tour peut voir l'écran.

Chaque joueur doit maintenant choisir son équipement et déployer ses unités.

CHOIX DE L'EQUIPEMENT

Dans chaque scénario, vous disposez d'un certain nombre de crédits pour acheter des armures, des armes et des munitions. La premiere chose que vous devez faire est de choisir une armure pour chacune de vos unités. Vos unités sont représentées sur la gauche de l'écran et vous devez choisir une armure successivement pour chacune d'elles. Utilisez les touches de contrôle "HAUT" et "BAS" pour choisir le type d'armure et appuyez sur "FEU" lorsque vous êtes satisfait de votre choix. Si vous choisissez "0", l'unité n'aura acune armure. Si vous choisissez un nombre compris entre 1 et 4, l'unité se verra attribuer une armure correspondant aux indications portées sur la droite de l'écran. Une explication compléte concernant les armures est incluse dans la section "Références"

Aprés avoir alloué une armure à chacune des unités, vous devez ensuite leur donner un équipement. Au départ, l'objet selectionné est affiché en inversé-vidéo. Utilisez les touches de contrôle "DROITE" et "GAUCHE" pour changer l'objet selectionné. Le symbole graphique, la description et le coût de chaque objet sont affichés ensembles. Pour allouer les objets aux unités, utilisez les touches de fonction "HAUT" et "BAS" pour selectionner l'unité désirée, et la touche contrôle "DROITE" pour lui donner l'objet selectionné, ou la touche contrôle "GAUCHE" pour lui enlever. Vous ne pourrez pas donner un objet à une unité si vous manquez de credits, ou si les limites de poids et de taille de l'unité sont dépassées. Quand vous avez complétement terminé cette opération, appuyez deux fois sur "FEU" pour continuer le jeu

Toutes les armes sont fournies avec des munitions, mais il est possible d'acheter des munitions complémentaires. Consultez la table des armes dans la section "Références" pour plus de renseignements sur les armes et les munitions.

DEPLOIEMENT

Chaque unité est déployée successivement jusqu'à ce qu'elles aient toutes été placées sur la carte. Le mode "déploiement" montre, sur la droite de l'écran, le nom et l'équipement de l'unité en cours de déploiement, tandis que la carte est représentée sur la gauche de l'écran. Utilisez les touches "HAUT", "BAS", "DROITE" et "GAUCHE" pour déplacer le curseur (blanc clignotant) sur la carte jusqu'a ce que vous ayez trouvé l'endroit de déploiement de l'unité. Chaque scenario spécifie les endroits permis pour le déploiement. Placez le curseur sur cet endroit et appuyez sur "FEU" pour effectuer le déploiement.

OPTIONS

Avant le début de chaque tour, il vous sera présenté un menu qui vous permet de charger ou de sauvegarder un jeu. Appuyez sur le numéro de l'option que vous voulez selectionner ou appuyez sur "FEU" pour continuer le jeu.

CHANGEMENT DES CONTROLES: permet de choisir entre le controle du jeu par joystick ou par clavier (Spectrum uniquement).

SAUVEGARDE: Vous permet de sauvegarder le jeu en cours sur le magnètophone. Assurez vous que la fonction d'enregistrement du magnètophone est enclanchée avant de selectionner cette option.

CHARGEMENT: Si vous choisissez cette option, le jeu en cours sera abandonné et un nouveau jeu sera chargé. Vous verrez apparaitre le même menu que lors du chargement du programme principal.

VERIFICATION: Utilisez cette option pour verifier que le jeu que vous venez de sauvegarder l'a été correctement.

CURSEUR

Le jeu se situe en permanence sous l'un des 3 modes suivants:

Curseur.

Sélection.

Feu.

Chaque tour de jeu commence par la gestion du curseur, qui vous permet juste de dèplacer le curseur sur la carte, en utilisant les options "HAUT", "BAS", "DROITE" et "GAUCHE". Une zone sur la droite de l'écran montre des informations concernant la carte située sous le curseur:

CARTE: Nom du terrain, comme herbe, mur . . .

OBJET: Nom de l'objet sur le sol.

UNITE. Nom de l'unite sous le curseur.

OBJET UTILISE: Objet utilisé par l'unité.

OPTIONS DU MODE CURSEUR

Laser squad est controlé par l'intermédiaire d'une série de menus, qui èstablissent la liste des actions possibles à n'importe quel moment du jeu. Quelque soit le mode sous lequel vous vous trouvez, il suffit d'appuyer sur "FEU" pour faire apparaitre le menu. Utilisez "HAUT" et "BAS" pour vous positionner sur l'option de votre choix, et ensuite sur "FEU" pour la lancer. Les options possibles sous le mode curseur sont les suivantes:

SELECTION: Si le curseur est placé sur une de vos unités, qui possède encore des points d'action, vous pourrez établir les actions de cette unité (mouvement, actions . . .) Une fois cette option sélectionnée, vous vous retrouverez sous le mode sélection.

INFO: Si le curseur est positionné sur une unité, vous pourrez faire afficher des renseignements concernant cette unité.

UNITE SUIVANTE: Cette option déplace simplement le curseur sur une autre de vos unités à qui il reste encore des points d'action.

RADAR: Cette option fait apparaî tre une carte stratégique de toute l'aire de jeu, vous permettant de visualiser la position de vos unités et celle des unités ennemies détectées.

ANNULATION: Cette option dans chaque menu, vous permet d'effacer le menu et de revenir au mode précédent.

SELECTION

Sous ce mode, un message sur la droite de l'écran, vous donne des informations essentielles sur l'unité sélectionnée (voir fig. 1) Les plus importantes sont le nombre de points d'action restants et l'indicateur de direction de l'unité. Une fois une unité selectionnée, les contrôles de directions sont utilisés pour déplacer l'unité comme suit:

GAUCHE	:	fait tourner l'unité a gauche
DROITE	:	fair tourner l'unité à droite
HAUT	:	fait avancer l'unité dans sa direction.
BAS	:	fair reculer l'unité dans sa direction.

AFFICHANGE EN MODE SELECTION

("Col de gauche, de haut en bas")
Nom de l'unité.
Points d'action restants
Nombre de points d'action minimum pour un tir d'opportunité.
Objet utilisé.
Terrain sur lequel se trouve l'unité
Valeur de protection du terrain
Nombre d'unités ennemies repérées

("Col de droite, de haut en bas")
Indicateur de direction.
Moral de l'unité.
Vigueur de l'unité.
Blessures.
Chargement.

MOUVEMENT

Le déplacement d'une unité coûte toujours des points d'action, en fonction du terrain sur lequel elle se déplace. Un mouvement en diagonale coûte deux points d'action supplémentaires; faire pivoter une unité de 45° coûte un point d'action. Si vous voulez vous déplacer sur un terrain infranchissable, l'unité devra attaquer le terrain (et pourra le détruire).

Vous pouvez déplacer une unité par dessus une autre de vos unités mais vous ne pouvez pas terminer un mouvement sur une unité amie. Les seules options possibles pour une unité se situant au dessus d'une unité amie sont de continuer le mouvement ou de sélectionner l'option "FIN DE MOUVEMENT" dans le menu. Dans ce dernier cas, l'unité sera placée sur le dernier emplacement vide qu'elle a occupé.

CORPS A CORPS

POUR engager un combat au corps à corps vous n'avez qu'à déplacer votre unité sur une unité ennemic. Sur la droite de l'écran, vous verrez affichés des renseignements concernant l'arme utilisée par l'unité, sa précision (% de chance de toucher), le coût en points d'action, les dommages et la localisation des coups.

CHAMPS DE VISION

Laser squad utilise un systéme de mouvements cachés, ce qui signifie que les unités ennemies n'apparaitront sur la carte que si elles sont dans le champ de vision de l'une de vos unités. Une unité a un champ de vision qui s'étend à 45° devant elle. Certains types de terrain, comme les murs ou les portes bloquent votre champ de vision. Vous ne verrez pas un ennemi sur la carte tant qu'il ne sera pas clairement en vue de votre unité.

OPTIONS DU MODE SELECTION

Si vous appuyez sur "FEU" lorsque vous êtes sous le mode selection, vous verrez apparaitre un certain nombre d'options, en fonction de la situatuion de l'unité concernée. Une majorité de ces option coûtent des points d'action, en fonction d'un pourcentage du nombre maximum de points d'actions. Par exemple, si une unité se voit allouer 50 PAs au début d'un tour, le fait de changer un objet lui coutera 20% de ses points d'action, soit 10 PAs. Une action ne peut être engagée si l'unité concernée n'a pas suffisament de PAs (même si l'option est inclue dans le menu) Les options suivantes sont possible sous le mode sélection:

FIN DE MOUVEMENT: Termine la selection d'une unité et retourne en mode curseur. L'unité pourra être sélectionnée à nouveau si il lui reste assez de PAs.

FEU: Si l'unité utilise un objet, il peut être lancé ou actionné pour faire feu. La selection de cette option fait passer le joueur sous le mode feu.

CHANGEMENT: Si l'unité transporte un ou plusieurs objets, cette option peut être utilisée pour prendre en main un objet ou pour changer l'objet actuellement utilisé. Les objets de l'unité sont affichés à l'écran, avec la quantité de munition, le poids et la taille pour chacun d'eux. Le pointeur blanc sur la gauche de l'ecran montre l'objet en cours d'utilisation, si il y a lieu. Utilisez les controles "HAUT" et "BAS" pour déplacer le pointer sur l'objet que vous voulez utiliser, et sur "FEU" pour changer d'objet. Cette action coûte 25% des points d'action initiaux.
PRENDRE: Si l'unité se trouve à un endroit où un ou plusieurs objets gisent sur le sol, elle peut les ramasser. Cette option montre tous les objets situés à cet endroit de la même facon que dans l'option CHANGEMENT. Utilisez les contrôles "HAUT" et "BAS" pour selectionner un objet, et sur "FEU" pour le prendre. Si vous ne voulez pas prendre d'objets, positionnez le pointeur sur "ANNULATION" et appuyez sur "FEU". Cette option coûte 50% des PAs si l'unité utilise déja un objet, 25% sinon.

JETER: Si une unité utilise un objet, celui ci peut être jeté, moyennant 10% des PAs maximums. Il est possible, suivant la taille de l'objet et le terrain sur leguel se trouve l'unité, de cacher un objet. Par exemple, vous pouvez cacher une grenade dans un pot de fleur, mais pas un fusil. Vous ne pouvez rien cacher sur un plancher, mais vous pouvez cacher de nombreux objets sous un lit. Si il est possible de cacher l'objet dont vous voulez vous débarrasser, un petit menu apparaitra, pour vous demander si vous voulez cacher ou non l'objet en question.

CHARGER: Si une unité utilise une arme de combat à distance, et qu'elle dispose des munitions appropriées, l'arme peut être rechargée moyennant 50% des PAs d'origine.

DEGOUPILLE: Si une unité utilise une grenade qui n'est pas encore dégoupillée, elle peut l'êntre moyennant 20% des PAs. Utilisez les controles "HAUT" et "BAS" pour modifier le retardateur et sur " FEU" pour dégoupiler. La valeur du retardateur détermine le moment de l'explosion de la granade. Si le retardateur est réglé sur 0, la granade explosera à la fin de votre tour. Si il est sur 1, l'explosion se produira à la fin du tourde votre adversaire, sur 2 à la fin de votre prochain tour, et ainsi de suite.

OUVRIR: Si l'unité fait face à une porte fermée, mais non bouclée, elle peut être ouverte. Cela coûte 20% des PAs.

FERMER: Si une unité fait face à une porte ouverte elle peut la fermer, moyennant 20% des PAs.

OUVRIR UNE SERRURE: Si une unité fait face à une porte fermée à clef, et si elle utilise la bonne clef, elle peut ouvrir la serrur moyennant 25% des PAs.

FERMER UNE SERRURE: Si l'unité fait face à une porte fermée, mais non bouclée, et si elle utilise la bonne clef, la porte peut être fermée à clef, moyennant 25% des PAs.

RADAR: Accés à la carte stratégique, sans coût.

ANNULATION: Efface le menu et retourne au mouvement.

MODE FEU

Lorsque vous selectionnez l'option "FEU", l'affichage principal passera d'une carte en perspective à une carte représentant le champs de vision, visualisant ainsi les obstacles pouvant empecher le tir ou le lancer. Toutes les unités soni représentées par un curseur montrant l'environnement de chacune d'entre elles. Le curseur normal est remplacé par un curseur en forme de mire de visée, pour ajuster le tir. La partie droite de l'écran montre l'arme utilisée et les principales informations pour le combat à distance (voir fig. 2). Pour faire feu, positionnez le curseur de visée sur la cible, appuyez sur "FEU" pour faire apparaitre le menu "FEU" et selectionnez le type de tir que vous désirez. Vous ne pourez pas tirer si le curseur est en dehors du champs de vision de l'unite.

ECRAN DU MODE FEU

(* Col de gauche, de haut en bas *).
Nom de l'arme.
Points d'action restant à l'unité.
Munitions dans l'arme.
Précision au tir instinctif, y compris les capacités du tireur.

(* Col de droite, de haut en bas *).
Feu en rafale impossible pour le fusil de tireur d'élite.
Coût en points d'action pour le tire instinctf

OPTIONS DU MODE FEU

Seules les armes de combat à distance auront le choix entre les trois modes de tir possibles: rafales, tir intinctif, tir visé. Certaines armes ne peuvent tirer en rafales Si l'unité utilise un autre objet, seule l'option "lancer" reste possible.

Les options suivantes sont possibles sous le mode feu:

AUTO: le feu en rafale est un tir continu entre deux points précis. Un minimum de trois cartouches doit être utilisé, et l'unité doit avoir suffisament de PAs pour trois tirs en rafale pour pouvoir utiliser cette option. Une fois le tir en rafales selectionné, vous devez choisir une seconde cible, dans le champs de vision de l'unité. Appuyez sur "FEU" quand le curseur est positionné au bon endroit. Il vous sera ensuite demandé de selectionner le nombre de coups que vous voulez tirer, de trois jusqu'au maximum permis par les PAs de l'unité. Utilisez les controles "HAUT" et "BAS" pour selectionner le nombre de coups et "FEU" pour effectuer le tir

TIR INSTINCTIF: Fait partir un seul coups, mais est plus précis que le tir en rafales

TIR VISE: Le tir visé est le tir le plus précis, mais demande plus de PAs.

LANCER: Tout objet peut être lancé à une distance déterminée en divisant la force de l'unité par le poids de l'objet Un objet ne pourra jamais être lancé plus loin que la distance permise par le curseur, pour conserver une relative précision dans le lancer. La précision du lancer est égale à l'agilité de l'unité et il coûte 20% des PAs

d'origine. Si un objet touche une autre unité, il peut être rattrapé, si l'unité receptrice fait face au lanceur et qu'elle n'a pas d'autre objet dans les mains. Sie l'objet n'est pas attrapé, il tombe au pieds de l'unité réceptrice

INFO: Si le curseur est au dessus d'une unité, des informations concernant cette unité peuvert être affichés.

FIN DU FEU: Retour au mode selection

ANNULATION: Efface le menu.

TIR D'OPPORTUNITE

Le tir d'opportunité est un des trait essentiel de la tactique utilisée dans Laser Squad. Si une unité a conservé au moins la moitié de ses PAs à la fin d'un tour de jeu, elle pourra effectuer un tir d'opportunité. Pendant le tour de votre adversair, le tir d'opportunité sera déclanché si une unité ennemie rentre dans le champs de vision de votre unite. Vous serez automatiquement envoyé en mode feu, ce qui vous permettra de faire feu sur l'unité ennemie. Dès que vous selectionnerez l'option "fin du feu", votre adversaire pourra reprendre son tour.

PARTIE 2: GUIDE DE REFERENCE

Chaque unité a une série unique de caractéristiques qui affectent le jeu de différentes manières:

VALEUR DU MORAL: Le moral de chacune des unités représente la valeur de cette unité vis à des autres unités. Si une unité est éliminée, le moral de toutes les unités du même côté décroit d'une valeur égale au moral de l'unité éliminée tandis que le moral des unités adverses augmente du même nombre.

MOUVEMENT: Le coût du déplacement, en PAs, suivant le type de terrain, peut varier d'une unité à l'autre. Par exemple, dans le scénario 1, les droids ne peuvent grimper sur les meubles.

POINTS D'ACTION: Ils sont attribués au début de chaque tour. Cepedant leur nombre peut varier en fonction de nombreux facteurs. Le poids de l'armure de l'unité ainsi que son chargement sont soustraits de la valeur globale des d'action.

CONSTITUTION: La constitution d'une unité représente la quantité de dommage que peut subir cette unité avant d'être éliminée

BLESSUES: Si la constitution d'une unité est réduite, l'unité recevra un certain nombre de blessures, qui seront soustraites aux PAs de l'unité au début de chaque tour

NIVEAU DE BLESSURE: C'est le nombre de points de constitution dont la perte entraine une blessure

ENDURANCE: Cette valeur représente l'énergie physique de cette unité. Si une unité déspense plus de la moitié de ses PAs en actions physiques, comme le mouvement, l'endurance sera réduite. Las PAs non utilisés aident à retrouver de l'endurance. Si l'endurance atteint un trés bas niveau, l'unité ne recevra plus que la moitié de ses PAs au début de chaque tour, jusqu'a ce que l'endurance ait été retrouvée en se reposant.

MORAL: Le moral d'une unité est affecté (et diminue) si une unité amie est blessée ou détruite. En revanche, il peut augmenter (jamais au dessus de sa valeur initiale) si des unités ennemies sont éliminées.Si une unité devient paniquée, elle peut jeter tous les objets qu'elle utilise. Le moral des droïds n'est jamais réduit.

TALENT AUX ARMES: Cette valeur n'influe que le combat à distance. Combiné avec le bonus des armes, il peut augmenter la précision du tir.

FORCE: Le poids qui peut être porté est déterminé par la force de l'unité. Dans le corps à corps, la force peut augmenter les dommages fait par une arme.

AGILITE: La précision d'un lancer dépend de l'agilité d'une unité. La précision en corps à corps est affectée a la fois par la précision de l'attaguant et par celle du défenseur.

CORPS A CORPS: Cela représente la valeur innée d'une unité au corps à corps, sans armes.

CHARGE: La charge d'une unité est soustraite à ses PAs au début de chaque tours. La valeur de la charge est calculée en fonction de la force de l'unité du poids total des objets transportés.

ARMURE: Chaque unité dispose d'une valeur d'armure pour l'avant, l'arrière, la gauche et la droite. La direction de l'unité et l'origine du tir permet de determiner quelle est la valeur d'armure prise en compte lors d'un combat. L'armure peut être endommagée si la valeur des dommages issus d'un coups ou d'un tir dépasse la valeur de l'armure. La constitution d'une unité ne sera affectée que par la quantité de dommages qui dépasse la valeur de l'armure.

POINTS DE VICTOIRE: La valeur en points de victoire d'une unité est additionnée aux points de victoire de l'ennemi quand celle ci est éliminée.

ARMES ET OBJETS

Il a trois catégories principales d'objets dans Laser squad: les armes, les munitions et les autres objets. Il ya trois types d'arme: les armes de corps à corps, les armes à distance et les grenades. Une majeure partie des armes à distance peuvent être utilisée en corps à corps. Les objets peuvent avoir certaines, ou toute les caractéristiques ci dessous:

POIDS: Tous les objets ont un poids.

TAILLE: Tous les objets ont une taille. Les unités sont limitées dans la taille totale des objets transportés, en fonction de l'armure portée. Quand il y a plus d'un objet au même endroit sur la carte, seul le plus grand est représenté.

CONSTITUTION: Tous les objets ont une constitution, qui représente la quantité de dommages qu'ils peuvent encaisser avant d'être détruits.

COUT EN POINTS D'ACTION: Quand un objet est sur le sol, il peut representer un coût supplémentaire ein PAs pour être franchi.

COUT AU CORPS A CORPS: Pourcentage de PAs nécessaire pour être utilisé au corps à corps.

PRECISION AU CORPS A CORPS: Chance de base pour toucher avec cette arme dans un combat au corps à corps. Cette valeur peut être modifiée par de nombreux facteurs.

BONUS DE FORCE AU CORPS A CORPS: Pourcentage de la force de l'unité qui est ajouté aux dommages en corps à corps.

BONUS D'AGILITE AU CORPS A CORPS: Pourcentage de l'agilité d'une unité qui est ajoué aux dommages en corps à corps.

COUT EN PAs POUR UNE RAFALE: Pourcentage des PAs nécessaire pour tirer une rafale.

PRECISION EN RAFALE: Pourcentage de chance de toucher une cible.

COUT EN PAs POUR IN TIR INSTINCTIF: Pourcentage des PAs nécessaire pour effectuer in tir instinctif

PRECISION AU TIR INSTINCTIF: Pourcentage de chance de toucher une cible en tir instinctif.

COUT EN PAs POUR IN TIR VISE: Pourcentage des PAs nécessaire pour effectuer un tir visé.

PRECISION AU TIR VISE: Pourcentage de chance de toucher une cible au tir visé.

FACTEUR DES TALENTS: Cette valeur détermine dans quelle proportion la valeur des talents aux armes est ajoutée à la précision lors d'un combat à distance.

DOMMAGES AU COMBAT A DISTANCE: Moyenne des dommages infligés par une arme dans un combat à distance. Si l'arme dispose de munitions explosives, ou est de type des granades, cette valeur représente le pouvoir explosif.

MUNITIONS: Types de munitions utilisées par une arme dans le combat à distance.

CALCULS POUR LE COMBAT AU CORPS A CORPS

La précision pour les combats au corps à corps est déterminée par la somme des facteurs suivants:

1 La précision de base de l'arme au corps à corps.
2 Ajoutez le facteur agilité, déterminé par le bonus d'agilité de l'arme et l'agilité de l'unité attaquante.
3 Enlevez toute l'agilité de l'ennemi si il est attaqué de face.
4 Enlevez la moitié de l'agilité de l'ennemi si il est attaqué de cote
5 Enlevez le quart de l'agilité de l'ennemi si il est attaqué par derrière.

Les dommages au corps à corps sont determinés de la facon suivante:

1 Dommages de base de l'arme au corps à corps.
2 Ajoutez le facteur de force déterminé par le bonus de force de l'arme et la force de l'unité attaquante.
3 Ajoutez un facteur aléatoire qui modifiera la valeur des dommages de 50 à 150%
4 Enlevez la valeur de l'armure de l'unité attaquée, du coté ou elle est touchée.
5 Enlevez la valeur de protection du terrain sur lequel se troube l'unité attaquée.

CALCULS AU COMBAT A DISTANCE

La précision au combat à distance est calculée de la facon suivante:

1 La précision de base de l'arme au combat à distance, en fonction des munititions utilisées.
2 Si le tir est un tir instinctif, ajoutez le bonus détermine par l'arme et par les talents de l'unité combatante.
3 Si le tir est ine rafale, ajoutez seulement la moitié du bonus précedent
4 Si le tir est un tir visé, ajoutez le double du bonus précédent

Les dommages au combat à distance sont calculés de la facon suivant

1 La valeur des dommages de l'arme au combat à distance.
2 Ajoutez un facteur aléatoire modifiant les dommages de 50 à 150%
3 Enlevez la valeur de l'armure de l'unité visée, du cote où elle est touchée
4 Enlevez la valeur de protection du terrain sur le quel se trouve l'unité attaquée

(* Tableau page suivant: voir rubriques de la section armes et objets *)

PARTIE 3: LES SCENARIIS

SENARIO 1: LES ASSASSINS

INTRODUCTION

La corporation MARSEC fabrique les meilleures armes de la galaxie, mais son directeur, STERNER REGNIX, utilise des méthodes discutables pour sortir le meilleur de ses techniciens. L'utilisation de drogues de controle de l'esprit et d'implants cybernétiques est courante, mais officielement démentie par la Corporation. L'autorité inter-stellar de controle des échanges commerciaux est impuissant. Une petite bande d'anciaens employés ont décidé d'assassiner Sterner Regnix. Ils ont localisé sa maison personnelle sur la planète CX-1, et ne s'arreteront à aucun prix avant la mort de REGNIX

DEPLOIEMENT

GROUP D'ASSASSINS: Déployés sur les cases de déploiement rouges et jaunes autour de la maison. L'entrée dans la maison peut s'effectuer en ouvrant les portes est et ouest.

GROUPE DE DROID. Sterner regnix et ses garde du corps (des droids de combat) sont déployés sur les cases bleues, dans la maison.

CONDITIONS DE VICTOIRE

GROUPE D'ASSASSINS: Si les assassins réussissent à éliminer Regnix, ils gagnent la partie.

GROUPE DE DROID: Ils gagnent si ils eliminent tous les assassins, en préservant la vie de Regnix.

SCENARIO 2: ASSAUT LUNAIRE

A base lunaire de la corporation Omni, sur Arid-6, détient des informations sur la sécurité des 30 milliards d'humains de la galaxie du secteur 9. Quelque part dans le secteur 9, se trouve le système des rebelles, l'infâme "étoile des rebelles", dont la situation demeure un secret pour touse ses ennemis. Cependant, la base lunaire de Arid-6 représente une menace imortante pour les rebelles, etant donné qu'elle détient des informations sur leurs mouvements. Une petite bands de rebelles ont franchi les protections extérieures de la lune, et se préparent à attaquer la base elle même.

DEPLOIEMENT

REBELLES: Déploiement sur les cases rouges et jaunes à l'extérieur de la base. L'entrée dans la baase ne peut s'effectuer que en forcant les aerateurs.

OMNI CORP: Déploiement sur les cases magnetas, à l'intérieur de la base.

CONDITIONS DE VICTOIRE

REBELLES: Un nombre important de banques de données et d'analyseurs doivent être détruits pour permettre la victoire. Une banque de données rapporte 5 points et un analyseur 2. Les rebelles gagnent si ils accumulent 100 points.

OMNI CORP: La Corporation gagne si tous le groupe de rebelles est détruit.

SCENARIO 3: RESCAPES DES MINES

INTRODUCTION

Une mission de routine des rebelles a tourné de facon tragique. Une mission de reconnaissance dans des installations miniéres de la Corporation METALLIX a été suivie par la mort d'une majeure partie du groupe de rebelles. Cependant tout n'est pas perdu. Trois rebelles ont été emprisonné à l'un des niveau de la mine, et detiennet des informations capitales sur le complex minier. Un petit groupe a été rassemblé en toute hate pour délivrer les prisonniers.

DEPLOIEMENT

REBELLES: Déploiement sur les cases rouges et jaunes, au sommet, à droite et à gauche sur la carte.

METALLIX: Éploiement sur les cases bleues, dans la mine.

CONDITIONS DE VICTOIRE

REBELLES: Les trois prisonniers doivent s'echapper pour permettre la victoire. Une fois un prisonnier sorti de sa cellule, il doit se déplacer jusqu'a une porte d'ascenceur et entrer dans l'ascenceur pour s'évader.

METALLIX: Au moins 5 rebelles doivent être tués pour obtenir la victoire.

NOTES

NOTES

EXPANSION KITS

If you have enjoyed playing Laser Squad and wish to purchase Expansion Kit One then tick the appropriate box on the coupon below and send it with a cheque or postal order for the correct amount to Target Games Ltd., 19 The Rows, The High, Harlow, Essex CM18 6QZ.

	Cassette:	Disk:
Spectrum	☐	
Commodore 64	☐	☐
Amstrad CPC	☐	☐
PRICE:	£4.00	£6.00

NAME: ______________________________

ADDRESS: ______________________________

____

______________________ POST CODE: ______________



ACKNOWLEDGEMENTS

Game design Julian Gollop
Spectrum and Amstrad program: Julian Gollop
Commodore 64 program: Nick Gollop
Spectrum tape/joystick routines, crunching: Mike Stockwell
Scenario design assistance: Ian Terry
Playtesting: Karly Watson, Dave down the road, Woof!, Simon and Dave Watson, Robert Barwell, Nick Gollop, Andrew Greene.
Packaging Design & Illustration: Farnell Hinsley Design Ltd., Sheffield, England.



TARGET GAMES

19 The Rows
The High, Harlow
Essex, CM20 1BZ

BLADE



SOFTWARE

Blade Software Limited, Brooklands, New Road, St. Ives, Huntingdon, Cambridgeshire PE17 4BG.